

扎克伯格
启示录
隐秘之手
谈《星际争霸》系列的地图平衡性
2月上
本期特惠价
￥7.00
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2011年 总第357期
大众软件®
电脑应用与娱乐的第一选择
CF 穿越火线
MERCENARY FORCES CORPORATION
《穿越火线》
全民挑战模式
震撼登场！
副本？龙BOSS？等你来战！
本期重磅专题：
挂羊头卖……游戏——游戏的真人广告趣谈
新品初评：奥特蓝星多媒体音箱/熊猫互联网安全套装2011/
技嘉GA-H67MA-UD2H主板/NVIDIA GeForce GTX 570显卡
网络时代：虚拟偶像，赛博时代的明日之星？
实用软件：各司其职——精解Windows 7用户权限
硬件评析：宅在家中的精彩，DX11中端显卡实际游戏测试
评游析道：本刊独家专访DOMO双雄
在线争锋：所见即世界——网页游戏中的素材抄袭
攻城略地：蜘蛛侠——破碎维度
本期强档攻略
《职业进化足球2011》豪华攻略
PANDA
熊猫互联网安全套装2011
Protect Your Online World
ISSN 1007-0060
04
9 771007 006098
随刊附赠：《熊猫互联网安全套装2011》正式版一套
（具体参看本期"读编往来"栏目）

2011年 大众软件 征订开始啦

《大众软件》是中国科学技术协会下属的一本面向大众的电脑科普类刊物，创刊于1995年，2002年选入国家“期刊方阵”，被国家新闻出版署评为社会效益和经济效益双突出的“双效期刊”。《大众软件》专注于电脑应用的普及和推广，融学习和娱乐于一体，为最终广大的电脑爱好者提供全面服务。

订阅《大众软件》上、中、下三刊全年288元，半年144元。
上、下旬杂志全年168元，半年84元。
中旬杂志全年120元，半年60元。

订阅方法：

1.到当地邮局汇款
收款人：大众软件
收款人地址：北京市海淀区亮甲店130号 恩济大厦511室
邮编：100142 汇款金额：XXX元
汇款单附言注清楚订阅杂志的数量、起止月份以及联系电话

2、淘宝网订阅
店铺名称：大众软件读者俱乐部
网店地址：http://popsoft.taobao.com/

3.接受来社订阅
杂志社地址：北京市海淀区西四环定慧北桥东300米路南，亮甲店130号 恩济大厦511室
联系人：陈小姐 联系电话：010-88135604

邮寄方式：本杂志的投递方式采取平邮邮寄，平邮邮资由本社承担，需要读者提供安全有效的投递地址。如果读者选择挂号方式邮寄，挂号费由订户自行承担，单本3元/期，此费用为邮局规定并向邮寄方收取，上、下旬杂志全年挂号费72元，半年36元，中旬杂志全年挂号费36元，半年18元。请随订阅款一并寄至大众软件杂志社。

2011年《大众软件》内容将更加丰富，报道更加全面。

《大众软件》目前为旬刊，分为上、中、下旬。
每月1日和8日和16日面向全国发行。
单期定价：10元，上下刊优惠价7元/本，中刊10元/本。



具体使用方法
请参看读编往来栏目
P143相关内容


美色江山
手机wap网游
新服好礼送不停
大型手机WAP图文策略游戏
超可爱的宠物网游！
PIRATE LORD
海贼王
一起冒险，探索伟大航路！
大宋豪侠2
骑宠战斗超炫武侠网游！

CONTENTS 本期目录

2011年2月上 总第357期

P17 网络时代 重点推荐
虚拟偶像，赛博时代的明日之星？



对于大多数年轻的读者朋友来说，“初音未来”肯定不是什么陌生的名字，但你是否思考过她作为虚拟偶像的存在价值？本期的内容探讨的就是这个问题。

P29 实用软件 重点推荐
各司其职——精解Windows 7用户权限



直接用Win7的管理员账户操作是极其危险的，那相当于对病毒木马敞开了大门，还会完全浪费掉微软精心设计的许多功能，因此你需要明白什么是“UAC”“Group”……

P47 硬件评析 重点推荐
宅在家中的精彩，DX11中端显卡实际游戏测试



正走在回家路上的学生朋友和已经对春节长假充满期待的年轻朋友们，是否准备好了一个精彩的假期计划呢？或者就准备宅在家里进行一次大休整了呢？

P124 攻城略地 重点推荐
《职业进化足球2011》豪华攻略



一年一度的“实况”新作PES2011已经推出一段时间了，相对于前作来说的改进不可谓不大，而且这些改进确实是在往更好的方向发展。

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社 长 宋振峰
总 编 宋振峰

执行主编 王晨
编辑部 汪铁（主任）
谭湘源（副主任）朱良杰（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
白云龙 韩大治 朱飞 张帆 马骥
本期责编 朱飞
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广告部 高建京（主任）
李怀颖（副主任）李友斌 陈文
电 话 010-88135604 / 88135623
传 真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发行部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电 话 010-88118588-6106
传 真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印 刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊 号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2011年2月1日
定 价 人民币 10.00元

新品初评
6 低音双子星——奥特蓝星Expressionist Bass FX3022 多媒体音箱
7 请个国宝来看家——熊猫互联网安全套装2011
8 组建主流Sandy Bridge平台——技嘉GA-H67MA-UD2H主板
9 纤毫毕现面对面——罗技C510高清摄像头
10 准高端最强音——NVIDIA GeForce GTX 570显卡

专栏评述
11 扎克伯格的启示

网络时代
17 虚拟偶像，赛博时代的明日之星？
25 网罗天下

实用软件
29 各司其职——精解Windows 7用户权限
33 距离不是问题——远程访问实用指南
38 网页中的豪华工作室——透过Chrome体验互联网应用的未来（下）
@应用速递
42 与遗忘作战——SuperMemo UX 1.4.10.3
42 经典再续——FlashFXP 4.0
42 手势走天下——Just Gestures 1.0
43 截图更有趣——TNT Screen Capture 2.10
43 PDF页面重组器——PDF Split and Merge 2.2.0
43 系统还原管理器——System Restore Manager 1.0
43 看看电脑有多忙——KeyCounter 2.1
@中国共享软件
44 轻装版PS——易笔易画（PhoXo）
44 电子电视报——Tvlist
44 让设计更有爱——MarkMan（马克鳗）
@掌上乾坤
45 手机当向导——大众点评网 Android客户端
45 苹果丢丑又倒霉——闹钟Bug在先，永别VLC播放器在后
45 并不只为平板？——Google Android 3.0

硬件评析
46 宅在家中的精彩——DX11中端显卡实际游戏测试
54 留住绚烂瞬间——用DC拍焰火的七绝技
55 攒机指南

要闻闪回 59
大众特报 62
晶合通讯 70


神秘巨作即将
浴火重生
45亿巨资打造，金牌制作人创世大作
www.ge2.com.cn

责编手记

2010年的年底，我使用了长达7年之久的17寸液晶显示器，在顽皮儿子的圆珠笔、彩笔、口香糖、积木外加拳打脚踢之虐待下，终于不堪重负没能迎接到2011年的曙光而寿终正寝。于是，买一个新液晶显示器的计划便提上了日程——可是买啥牌子啥型号的呢？

身在编辑部，赫赫有名的晶合实验室当然需要咨询的，于是我先征询了下小白同学的意见：准备花多少买？哦1500左右的，想看高清？那至少得1920×1080的分辨率，希望小点？那么21英寸的好了，这样吧，给你推荐个A品牌的B显示器吧，IPS面板！可视角度大，色彩艳丽！比TN板强1万倍！本人迷糊了一下，TN板和IPS板有啥区别？上网搜索了半天，好像除了色彩还原度更好以外，IPS板也没啥长处啊，耗电高，价格高，响应速度也高……不理解，难道是我比小白更小白么？

于是又在QQ上问了问一个在中关村摆摊的朋友，他非常惊讶地表示：你傻了吧，那显示器有啥好？死贵，响应速度那么低，你玩“魔兽”非晕死不可，我给你推荐一个C品牌的D显示器，绝对比那个强，还这么便宜，2ms响应速度……我小心翼翼地说，那个B显示器是IPS面板，朋友沉默了一会：哦……没注意，不过你放心，有啥区别你绝对看不出来，IPS板没什么意义，玩游戏还得TN板……闲扯几句，临下线时，朋友还忙不迭地吼道：你啥时候要，赶紧的，我这没几台了！

在网上比来比去扭曲了几天后，老爹老娘终于按捺不住不能玩“蜘蛛纸牌”的愤怒，催促我赶紧去买显示器，于是和首席家庭财务官大人一起跑到电子商城——很遗憾，不是什么整栋楼卖电脑配件的专业商城，而是楼下卖玩具、楼上卖服装的兼职电子商城。所以在逛了足有2小时之后，什么A啊B啊C啊D啊，统统没看到，首席家庭财务官大人终于没能以平时买衣服的劲头再坚持下去，果断指着E品牌的F显示器：不逛了，就是它了！什么面板啊背光啊接口啊分辨率啊响应时间啊，都滚一边歇着，老娘就瞧着这个显示器好看，你买不买？

——敢不买么？所谓“计划赶不上变化”，不过如此啊……

本期责编：fly

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
浙江	庞力栋	安徽	俞捷
天津	张春宇	浙江	孟哲巧
辽宁	张斌	山东	温鲁泰
河北	傅涛	河南	郑霆
江苏	袁飞	吉林	许新畅
云南	丁柯	四川	柳青
北京	萧燕	甘肃	宁兰
山西	颜龙春	陕西	袁天佑
黑龙江	邱云路	湖南	叶英
上海	武烽	重庆	夏芸



▲奖品为《游戏剧场小说版》一本

专题企划

73 挂羊头卖……游戏——游戏的真人广告趣谈

前线地带

79 极品飞车——变速2
80 赤色乐团2——斯大林格勒英雄
82 暗影捕获——幽灵行动
84 狩魔猎人2——王的刺客
86 战斗国际象棋

评游析道

87 从“云之遥”说起的的三四话题——本刊独家专访DOMO双雄
@龙门茶社
90 只是看上去很美——浅谈美剧与游戏的交点

极限竞技

94 隐秘之手——谈《星际争霸》系列的地图平衡性

在线争锋

100 所见即世界——网页游戏中的素材抄袭
109 真的猛爹，敢于直面惨淡的被坑——“代打封号”事件有感

攻城略地

112 蜘蛛侠——破碎维度
124《职业进化足球2011》豪华攻略

游戏剧场

136 士师行——夜访者札记·起源的故事（上）

读编往来

141 读者来信
142 “大软”微博上线记
143 双重惊喜，不可错过——熊猫安全携手《大众软件》赠送正版杀毒软件

TOPTEN

144 热门游戏排行榜

北京汉威信恒展览有限公司
HOWELL INTERNATIONAL TRADE FAIR LTD.



中国国际数码互动娱乐展览会

时间：2011年7月28-31日，地点：上海新国际博览中心W1-W4号馆
www.chinajoy.net

B TO B综合商务展示区

时间：2011年7月28-30日，地点：上海新国际博览中心W5号馆
www.chinajoy.net



中国游戏商务大会
China Game Business Conference

时间：2011年7月27-30日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店
（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）
www.chinagbc.com.cn



时间：2011年7月28-30日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店
（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）
www.chinagdc.com.cn



中国游戏外包大会
China Game Outsourcing Conference

时间：2011年7月29-31日，全新会议地点：上海浦东嘉里大酒店
（与新国际博览中心内部连通步行仅5分钟）
www.chinagoc.com.cn

组委会联系方式
地址：北京朝阳区百子湾路16号5号楼A座601室，邮编：100124
联系人：栾逊先生、于昆先生　电话：+86-10-51659355-22/23/16　传真：+86-10-87732633
邮件地址：shawn_luan@howellexpo.com / nick_yu@howellexpo.com

低音双子星
奥特蓝星Expressionist Bass FX3022 多媒体音箱

■晶合实验室 Red



Expressionism（表现主义）是艺术界的一个词汇，奥特蓝星用它来命名一系列造型各异的产品。据说表现主义最早是由法国画家朱利安·奥古斯特·埃尔韦，在1901年为了表明自己的绘画有别于Impressionism（印象派）而首次使用。在绘画领域，表现主义反对学术传统，画家所用颜色、线条都非常大胆，强烈展现内心情感。当拿到这款Expressionist Bass FX3022时，小编不禁想起了著名的表现主义建筑“爱因斯坦塔”——音箱的外型特别，看上去也像两个白塔，光亮的外壳下方还有“Altec Lansing”字样Logo，能起到装饰作用。


FX3022和爱因斯坦塔有些神似


顶部接口和按键

不错的中高音，量感十足的低音，颇有艺术气息的外观，不大的体积……同价位下，奥特蓝星Expressionist Bass FX3022并不是小编听过的音质最好的产品，但综合上其不俗的外表和大胆的设计，却成为了一款个性十足的产品，尤其适合摆放在桌面，配合笔记本电脑、台式一体机使用，充沛的低频令它非常适合听摇滚音乐，在游戏、电影中表现大场面时也会更有气势。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★
性价比：★★★★

厂商： 奥特蓝星（Altec Lansing）
上市状态： 已上市
售价： 799元
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 400-818-6661（售前）
推荐： 注重产品外观，追求低音量感和空间有限的用户
相似产品： 索尼SRS-Z100、惠威M100

奥特蓝星在宣传这款产品时，特意强调“仅占一半空间，享受全部低音”，这是因为它配有两个4英寸低频单元，从音箱底部能把它们看得一清二楚，这与多数倒相式设计不同，音频能量是向下发出的，垂直于放置平面，经过折射后传入人耳。该方式保证了音箱尺寸能压缩得足够小，方便摆放于办公桌上，但我们也担心许多人不会喜欢桌面震动时的感觉，因此我们先用一台集成声卡（Realtek ALC268）的笔记本做输出，播放软件为Foobar2000，曲目选择了一首码流率256Kbps的MP3格式摇滚乐，并把FX3022放在桌面，模拟一般用户的使用环境。测试过程中能明显感到桌面颤动，若摆放了其他杂物还会引起共振，得到杂音。不过优点也很明显，即最普通的集成声卡能把它推得足够响，低频量感十足，摇滚乐的气氛渲染得很好。


拆解后可见4英寸低音单元

中高频由音箱上部2个1.5英寸单元负责，用集成声卡播放流行音乐时人声不够明亮，似乎隔着一层布在唱歌。我们换了一款价格约在400元的外置独立声卡后，中高频音质有了很大改观，尤其女声更动听，对乐器的解析力也有提高。但在大编制音乐的情况下，它的声场、定位没让我们获得惊喜，如仅从欣赏音乐的角度看，FX3022和其他以造型为卖点的多媒体音箱类似，更适合听流行音乐。

Expressionist Bass FX3022主要参数

项目	参数
音元	1.5英寸全频×2、4英寸低频×2
功耗	25W
频响	40Hz~16kHz（-10dB）
信噪比	＞85dB
尺寸	134mm×134mm×254mm



请个国宝来看家

熊猫互联网安全套装2011

■晶合实验室 Red

熊猫安全是国际上知名的安全公司，只是它在国内宣传较少，因而并不广为人知。这家公司最初名为“熊猫软件”，于1990年在西班牙毕尔巴鄂成立，创始人是Mikel Urizarbarrena。2007年时公司得到投资，并将品牌更名为“熊猫安全”。发展至今，他们已在56个国家展开直销，覆盖安全软件、安全硬件、安全托管服务等方面，各解决方案都拥有十分专业的技术支持为后盾。2009年时，他们推出了完全基于云安全的免费杀毒软件（Cloud），而此前的2008年，已是欧洲最大、全球第四大的安全公司（来源：Gartner 2008年数据）。



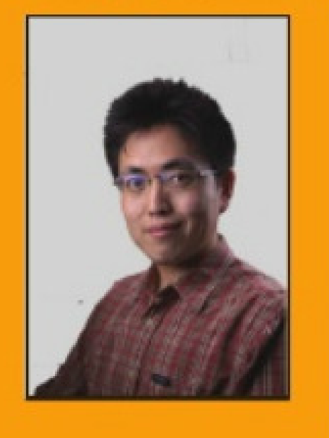
主界面为蓝、黑、灰色调，显得比较专业，其主要功能列于界面上方

2010年～2011年之间明显的趋势是，由于互联网安全越发复杂，包括熊猫安全在内的安全厂商，都更加推崇能提供全面防护的安全软件。我们本次测试并随刊赠送的，正是他们的最新产品“熊猫互联网安全套装2011”（以下简称“熊猫2011”），它也是熊猫安全为个人用户提供的功能最完整的安全软件，除了病毒防护、防火墙、防垃圾邮件、家长控制等功能外，还拥有网络管理、PC远程访问工具、安全浏览器（沙盒技术）、多媒体/游戏模式等新功能，令用户在几乎不必使用额外的工具软件的情况下，就能实现系统的多方位防护，将复杂的安全设置简单化。

该软件能完全支持32位、64位的Windows 7，并向下兼容Vista、WinXP等系统，于是我们测试时分别选择了两套操作系统，分别是Windows 7 64位家庭高级版，及32位的Windows XP专业版。硬件平台是酷睿i5 520M处理器、4GB DDR3 1333内存、AMD Mobility HD5730显卡，比较符合目前的主流笔记本电脑配置。熊猫2011的安装方式在不同系统下完全一致，完成后输入激活码并提交以获得完整功能，之后经过比较漫长的升级后重启系统，获得了最新的本地病毒库和软件版本。我们的测试病毒样本是从国内知名安全论坛“卡饭”搜集，数量为1364个，其中大多数为热心网友上传，虽然无法排除重复病毒的可能，但却能比较好地反映近半年来国内病毒、木马的特点。

“熊猫2011”基于云杀毒引擎，因此查杀率比较理想，达到近93%，在Win7系统下查杀速度更快，耗时为1分02秒，WinXP下则多花去了约15秒时间。在实时监控状态下，无论是游戏、浏览网页、迅雷下载，系统都几乎没有因该杀软出现拖慢、程序不响应的现象，尤其实时监控模块对可执行程序的扫描速度较快，默认设置下即可获得不错的使用感受。对其附加的“安全浏览”“安全远程访问”等功能，用户使用时或许会觉得有些不便，我们使用的测试版在安装后若想调用这些功能，就必须从其官网下载安装程序，而且在使用时没有中文提示。

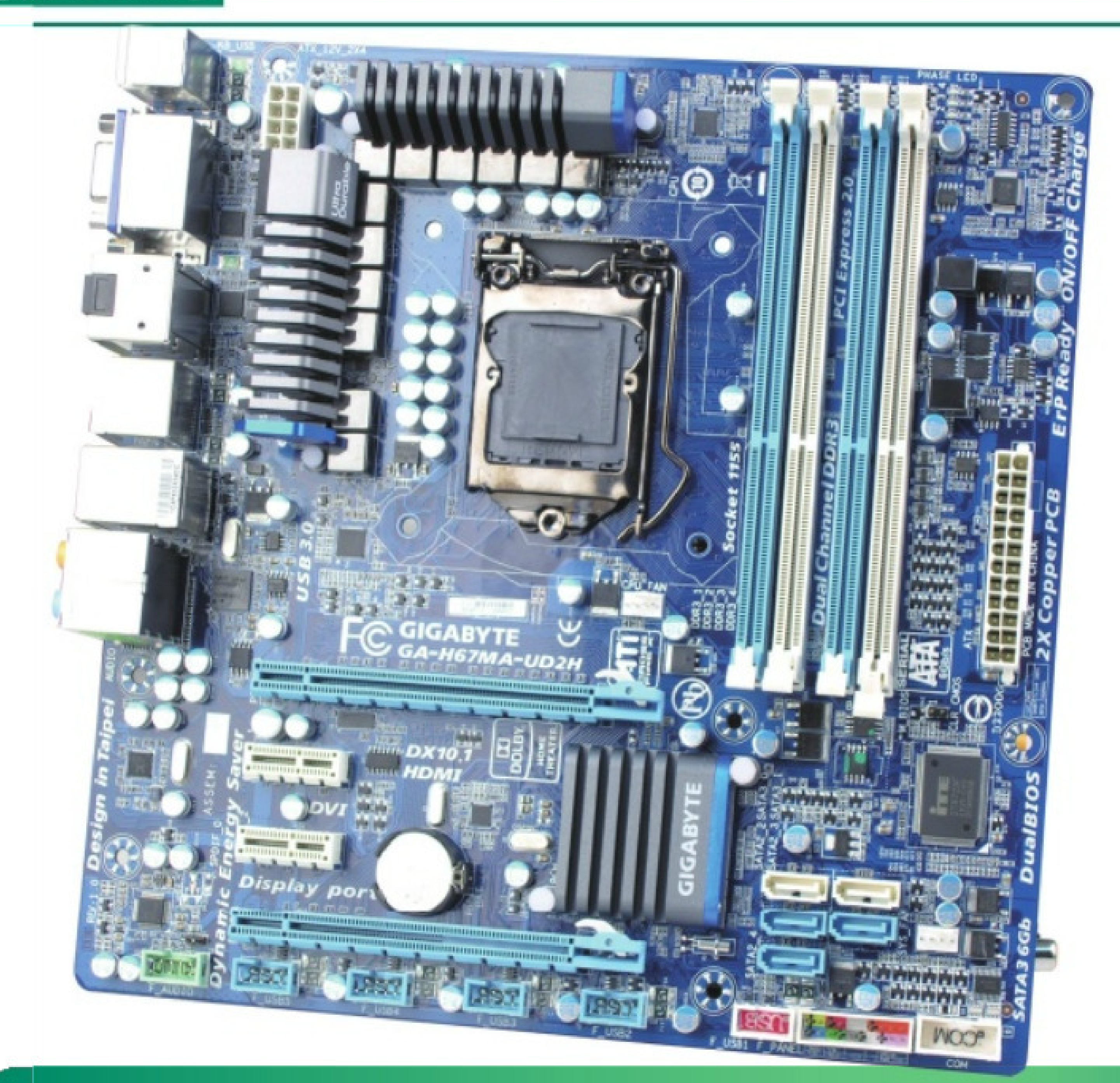
intel. NVIDIA KINGMAX Western Digital 晶合实验室测试联盟



对于期望简单操作的用户来说，这款软件默认设置即可获得比较好的效果，尤其它实时监控性能较好，“小熊猫”的图标也比较可爱，对于我们在测试没有检测出的病毒，经验证多为弹窗式广告程序，希望熊猫安全能在对这类软件的排查方面更严格一些。

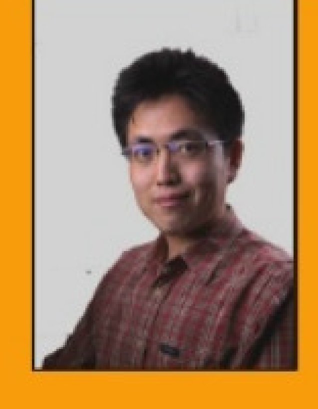
炫目度： ★★★☆
口水度： ★★★★★
性价比： ★★★☆

厂商： 熊猫安全（Panda Security）
上市状态： 已上市
售价： 699元（可用于3台PC，1年服务时间）
附件： 不详（样品）
咨询电话： 010-82871382/82871887/82871191（售前）
推荐： 家庭用户
相似产品： 诺顿网络安全特警2011、卡巴斯基安全部队2011、瑞星全功能安全套装2011



组建主流Sandy Bridge平台
技嘉GA-H67MA-UD2H主板

■晶合实验室 Red



如果你打算购买Sandy Bridge处理器，又不想浪费其集成的GPU，H67主板是目前唯一的选择。技嘉GA-H67MA-UD2H的做工用料都属一流，非常适合用来组建集显平台。另外这款主板虽然有两条PCI-E×16插槽，可“交火”情况下只能运行在×4模式下，由于带宽不足，不适合组建性能强大的双显卡平台，不过若是低端显卡则能发挥全部性能。

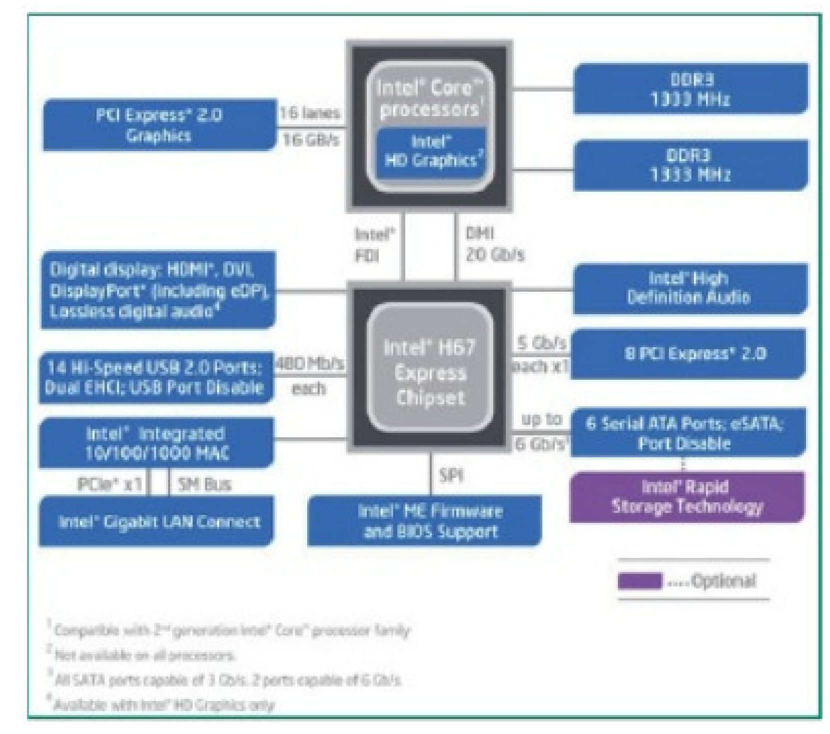
炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 技嘉（GIGABYTE）
上市状态： 已上市
售价： 1288元
附件： 数据线、驱动光盘、说明书等
咨询电话： 800-820-0926
推荐： 有意升级Sandy Bridge平台，且不超频CPU的用户
相似产品： 华硕P8H67-M、微星H67MA-E45

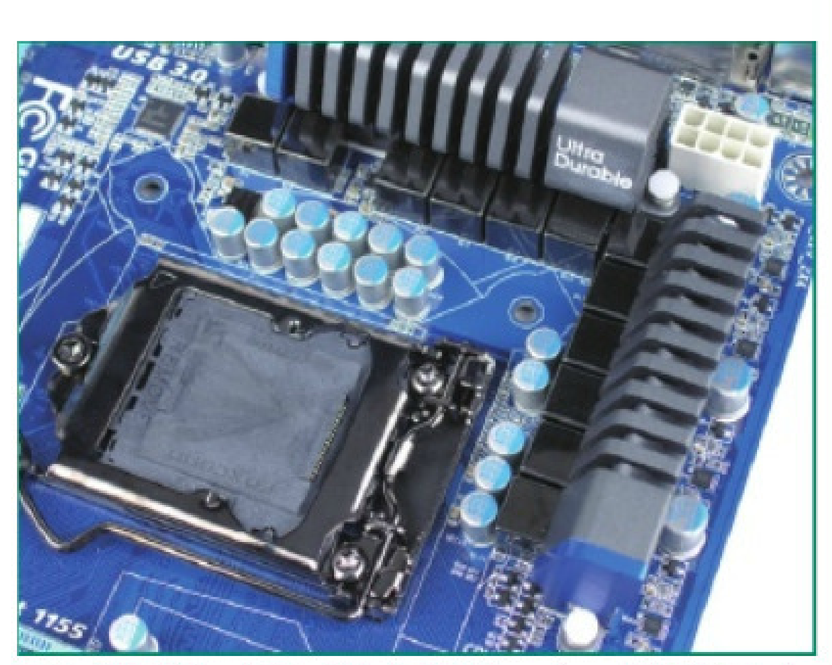
今年英特尔推出了Sandy Bridge处理器，技嘉也更新了他们的主板产品线，其中采用中高端P67芯片组的产品很吸引人，不过它的价格较高，只适合高端玩家。对于更多的普通用户而言，往往只是想组建一套流行的硬件平台，而不是刻意追求极致性能，所以硬件配置稍低一些，性能又不落后于时代的CPU＋主板组合比较划算。上代的典型组合是英特尔的酷睿i5、i3处理器＋H55芯片组主板，换作这代Sandy Bridge，比较合理的搭配便是新的酷睿i5、i3＋H67芯片组。

此前本栏目已经详细介绍过Sandy Bridge处理器，这次我们来看看定位主流的H67芯片组。H67的目的十分明确，即用于取代上代H55、H57的位置。它支持LGA 1155接口处理器，用8条PCI-E 2.0通道专门供Sandy Bridge处理器的内置显示核心输出，即FDI（Flexible Display Interface），这和英特尔在H55上采取的方式相同。由于产品定位原因，H67不支持K系列处理器的倍频调节，因此超频没有指望，而且它还精简掉了用于超频内存的“Intel Extreme Tuning”内存优化技术。与P67一样的方面是，H67支持最高14个USB 2.0设备，提供6个SATA接口（其中2个为SATA 6Gbps），没有原生支持USB 3.0，并删减掉了PCI总线。

我们本次测试的技嘉GA-H67MA-UD2H很有特点，它除了具备H67所有功能外，还拥有两条PCI-E×16插槽，成功利用了芯片组提供的8条PCI-E 2.0



H67芯片组结构图


CPU供电为“8＋2”相设计，由一颗6364 4相PWM芯片提供信号

技嘉GA-H67MA-UD2H测试成绩		
项目	设置	分数
wPrime	4线程（32M）	10.688秒
	8线程（32M）	8.174秒
Fritz Chess	多线程	13021
SiSoftware Sandra	内存带宽	17.1GB/s
	内存延迟	73.8纳秒
CINEBENCH R10	单线程	5956
	多线程	22955
	OpenGL	7122
3DMark Vantage	Performance	P2190
	Entry	E11553

通道，能组成16×+4×的双PCI-E模式。不过由于H67芯片组没有NVIDIA SLI的授权，理论上只能用它来组成AMD的双显卡交火。该产品为Micro-ATX板型，用料十足，供电部分采用了8+2相设计，其中8相为CPU的核心供电，2相为非核心供电。供电部分的场效晶体管使用了Vishay公司的“SiC769CD”，再配以固态电容并搭配全封闭式SCC低温电感。值得注意的是，虽然处理器针脚发生改变，但散热器安装孔距没有发生变化，此前用于P55、H55的散热器依然可以使用。此外，技嘉第三代耐久技术、支持大于3TB硬盘的“DualBIOS”技术、USB 3倍供电等附加功能也为主板增色不少。

GA-H67M-UD2H配有4条DDR3插槽，支持DDR3 1333MHz/1066MHz/800MHz和Extreme Memory Profile（XMP），显示部分有D-Sub、DVI-D（不可转换为D-Sub）、HDMI、DisplayPort等接口。它所采用的集成声卡为Realtek ALC892，最高支持7.1声道。网卡芯片则是Realtek RTL8111E，最高支持1000Mbps。


后部接口，注意有2个USB 3.0接口，通过NEC芯片实现

我们搭建的测试平台是：Core i7-2600K处理器，Kingmax 2GB DDR3 1600×2内存，希捷7200.12 1TB硬盘，Windows 7 64位旗舰版系统。测试软件选择了wPrime、CINEBENCH R10、3DMark Vantage等，成绩如上页表格所示。从结果上看，H67芯片组已能发挥出默认频率下Core i7-2600K的性能，因此一定能适合搭配规格更低的Core i5、i3，技嘉的这款主板也适合用来组建主流的Sandy Bridge平台。

纤毫毕现面对面
罗技C510高清摄像头

■晶合实验室 魔之左手



随着网络和个人电脑的速度大幅提升，网络应用能力也早已和窄带准宽带时代有了巨大不同，但内地大部分用户得到的却仅仅是更快的网页浏览速度，更高的下载速度和网络视频浏览能力。其实高速网络和计算设备不仅能带给我们云计算这样的高端应用，在网络交流等方面也会有相当不同的感觉，例如高清视频的分享与联络，当然这就要依赖罗技C510这样的高清摄像头了。

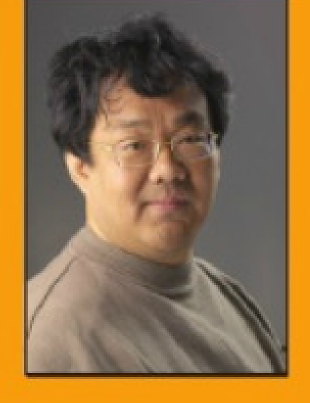
C510支持720P高清分辨率及800万像素（插值）的静态拍照功能，采用卡尔蔡司镜头，是罗技最新的中端C系列摄像头。这款产品造型简洁，主体接近长方形，四角为圆润曲线，左侧带有线条型的活动指示灯，右侧为麦克风和罗技Logo，镜头下带有720P高清标志。

摄像头的支撑体为带有防滑缓冲垫的几块小夹板，通过转动可形成多种形状，用于夹紧并固定在各种平板显示器边框，也可贴在其他的直角物体边上或直接支撑直立、趴卧等，镜头主体可进行360°旋转。

C510在Windows XP/7中都不需要安装任何驱动程序，不过一些高级功能还需安装附赠的Logitech Vid HD通讯软件及Logitech Webcam Software影像拍摄软件。其自拍视频，视频对话的效果非常细致，可以更好的分享和联系，而800万像素静态摄像能力可获得很精细的照片，但由于为插值算法得到，且不具备对焦、微距等能力，因此并未达到替代数码相机的程度，同样只能作为网络分享与联络之用。



这是一款相当出色的网络摄像头，免驱动设计、720P高清视频拍摄能力和800万像素拍摄能力，对网络分享与联络用户来说是非常实用的能力。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：罗技（Logitech）
上市状态：已上市
售价：399元
附件：安装说明、驱动光盘、质保书等
推荐：希望能够最近距离和对方交流的网络用户
咨询电话：800-820-0338（售前及售后服务）
相似产品：微软LifeCam HD-5000、ANC酷钻至尊版等



准高端最强音

NVIDIA GeForce GTX 570显卡

■晶合实验室 魔之左手

虽然是DX11的后来者，但NVIDIA的相关显卡发布速度还是相当快的，在一年之内就推出了第二代产品GeForce GTX 580/570。从我们之前针

显示卡	GTX 580	GTX 570	GTX 480	GTX 470
核心代码	GF110	GF110	GF100	GF100
制造工艺	40nm	40nm	40nm	40nm
CUDA核心	512	480	480	448
核心频率	772MHz	732MHz	700MHz	607MHz
Shader频率	1544MHz	1464MHz	1400MHz	1215MHz
显存频率	4008MHz	3800MHz	3696MHz	3348MHz
显存容量	1536MB	1280MB	1536MB	1280MB
显存位宽	384bit	320bit	384bit	320bit
显存带宽	192.4GB/s	152.0GB/s	177.4GB/s	133.9GB/s
显卡供电	6+8pin	6+6pin	6+8pin	6+6pin

intel NVIDIA KINGMAX Western Digital
晶合实验室测试联盟



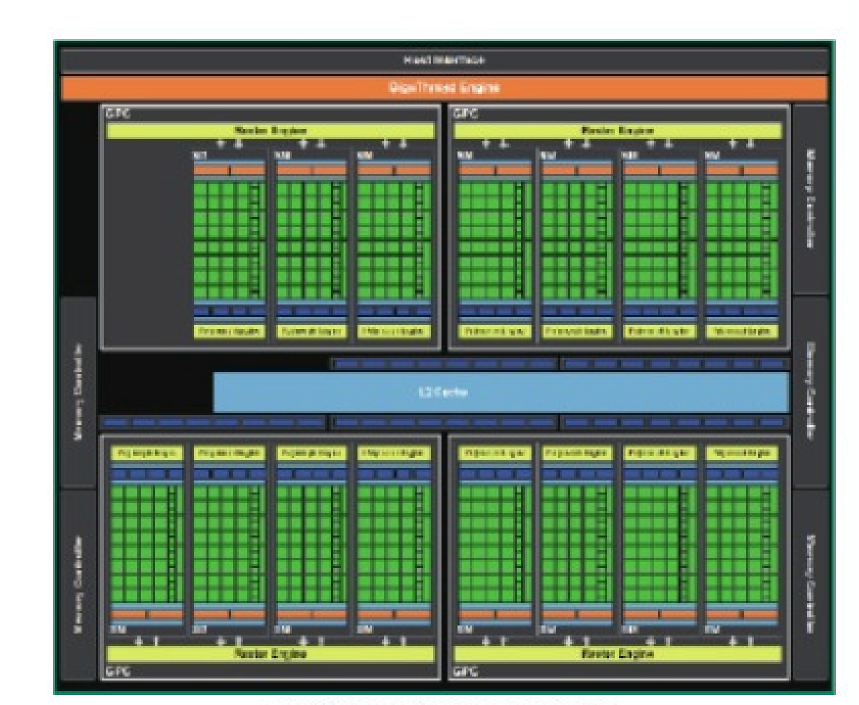
从GTX 570的测试可以看出，NVIDIA的第二代DX11显卡效率提升明显，因此性价比相当出色，不过它的价格对内地玩家来说仍显过高，还是让我们期待5系列的中低端型号吧。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 英伟达（NVIDIA）
上市状态： 已上市
售价： 约2999元
附件： 样品无
咨询电话： 无
推荐： 高端3D玩家
相似产品： RADEON HD 6970、GeForce GTX 480

对GTX 580的测试中可以看出（参看本刊2010年12月下刊《NVIDIA旗舰低端齐发，GeForce GTX580/GT430实测》），其采用的GF110核心实际上是GF100的“完美版”，表现相当出色，那么基于这一核心的准高端显卡GTX 570又会带给我们怎样的惊喜呢？

Geforce GTX 570采用精简版GF110显示核心，缩减了一组流处理器集群，因此拥有CUDA单元总数为480个，纹理单元（Texture Unit）数量为60个、多边形引擎（Polymorph Engine）数量为15个，恰好与上一代顶级显卡GTX480完全相同，而频率甚至更高。不过作为准旗舰级产品，Geforce GTX570的显存配置缩水至和GTX470一样的320bit/1280MB，尽管显存频率提升，但带宽仍然仅有152GB/s，与GTX480相比有明显差距，不过比它要取代的GTX470还是强得多。



GTX570核心架构图

NVIDIA的GTX 570样卡采用和GTX 580相同的PCB和散热设计，因此外观非常相似，只是一些配置细节上有一定差异，且大都隐藏在散热器下，例如显存颗粒减少为10颗，辅助供电接口变为双6Pin方式、供电电路有一定简化等。样卡提供了多路SLI接口和双DVI加mini HDMI输出接口。

我们的测试平台选用Core i7 940处理器、技嘉X58A-UD7主板，搭配Kingmax 3通道6GB DDR3 1600内存。操作系统为Windows 7 64位版，安装NVIDIA ForceWare 263.09公版驱动。

在实际测试中，这款显卡发热量和噪声控制都很不错，满载温度仅有83℃，表面温度只是温温的60℃左右，风扇噪声几乎被掩盖在处理器与电源风扇噪声中，比GTX480的表现好得多，同时测试成绩却胜过这上一代的旗舰产品。P

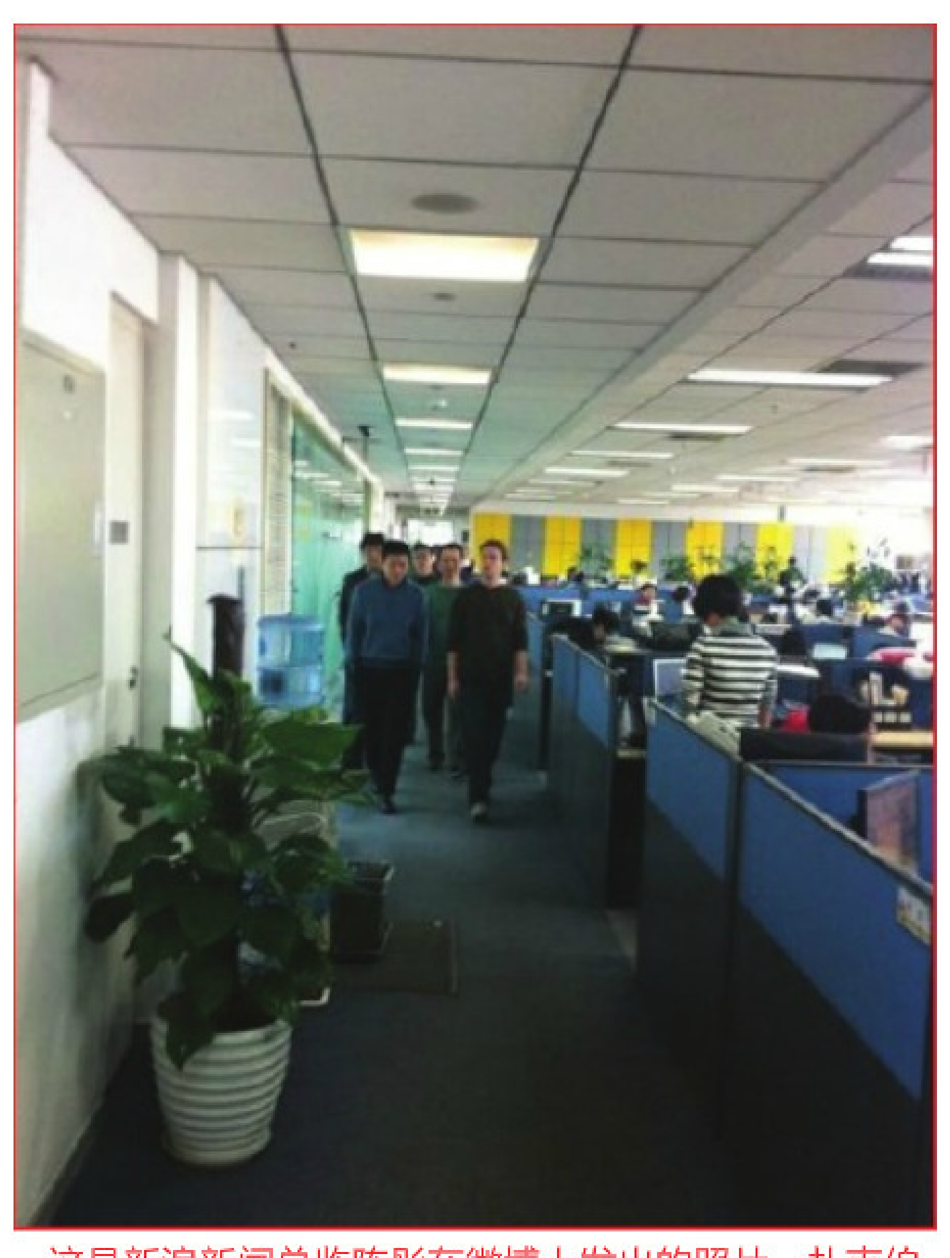
项目	GTX 580	GTX 570	GTX 480
3DMark Vantage（高画质）	H19946	H16870	H10732
PhysX物理引擎测试Fluidmark（16×AA）	146	117	120
FurMar稳定性测试最高温度	90℃	83℃	94℃
游戏测试，全部采用1080P+4×AA			
Crysis（DX10）画质High	63.425	60.13	57.27
Dirt2（DX11）画质Ultra	109.3	98.4	87.9
叛逆连队2（DX11）画质高	73.37	68.120	47.215
Heaven Benchmark v2.0（DX11）曲面细分Extreme	40.7	33.9	26.0

扎克伯格的启示

■本刊记者 冰河

2010年12月22日早上，北京中关村理想国际大厦的一层咖啡厅，一个外籍青年男子和一个中国人模样的年轻姑娘一起坐在一个不起眼的角落，拿着手上的iPad不断的浏览，并不时低声交流几句。从8点多开始他们就出现在这里了，几乎是这家咖啡厅最早的顾客。没有人对他们投以过多关注的目光，这里是中关村，中国IT和互联网行业最繁荣发达的地段之一，无数传奇和闹剧都在这里酝酿和消散，太多的人为了自己的财富梦想不遗余力地打拼。他们匆匆走进各个写字楼，忙着先刷了自己的工位卡，然后坐在座位上开始忙碌自己一天的工作。抽出闲暇和心思到楼下品尝一杯咖啡的想法对大多数人是奢侈，也没有必要，更无须说注意到身边一个貌不惊人的外国小伙。

天色渐渐亮起来，咖啡厅里的人也越来越多，终究还是有人注意到了这个小小的角落，以及角落里毫不起眼的两个人。有人礼貌地过去询问一些问题，在得到确认回答之后大喜过望，要求签名、合影，然后笑着离去。咖啡厅里开始有一点点的骚动起来，更多的目光投向这个隐秘的角落，并不断地重复着几个单词："Mark Zuckerberg" "Facebook" "新浪"。不时有一些大一点的声音会让这个外国年轻人抬起头来笑一笑，然后他又低下头去沉浸在在自己的世界里。没错，这个貌不惊人的外国小伙就是如今全球互联网行业都非常关注的Facebook网站创始人马克·扎克伯格（Mark Zuckerberg），他之所以出现在这里是因为要访问位于楼上的新浪



这是新浪新闻总监陈彤在微博上发出的照片，扎克伯格访问新浪工作间

网站。直到将近10点，他打了两个电话后，起身结账，在两个中国人的导引下一起走进电梯，小小的咖啡厅再次恢复了此前的平静。

以上这段场景的描述，来自本刊记者在新浪的朋友，他当日在一旁目睹了扎克伯格一点点被旁人聚焦关注的过程。根据他对本刊的解释，新浪方面与约定扎克伯格会面的时间是10点，主要是出于考虑到他行程过于匆忙，不想让他起床太早，而且中关村地区的交通堵塞非常严重，如果赶在早高峰时间见面，恐怕也很难守时。不过没想到的是扎克伯格也出于同样的考虑，更早出门避过早高峰到了新浪所在的写字楼，因为会面时间没到，就在楼下咖啡厅等待。于是才有了前面描述的被悄然围观一幕。不过在上楼与新浪的高层会面，以及参观了国内最为红火的新浪微博团队的工作状态之后，扎克伯格只是给出了一些赞誉，但并未表示出任何商业上的合作意图。当然或许是更秘密的内容也说不定。

马克·扎克伯格12月20日凌晨到中国，先走访了百度，与李彦宏会面，21号下午到达中国移动总部，并与王建宙进行商谈。22日上午，扎克伯格在新浪和曹国伟以及微博事业部总经理彭少彬进行了会面。最后匆匆赶往杭州与马云畅谈了一番。他在中国的行程非常匆忙，但却接连与百度、阿里巴巴、新浪等3家中国互联网各个领域的领先者进行会谈。悄悄地来，又悄悄地离去，虽然惊起了一些浪花，但却没有带走一丝云彩。对于正处于新旧交替时间的中国互联网来说，这个时间和空间他出现在中国，难免引发人们对于某些问题的思考。媒体和网络上充斥着种种对于他短暂来华行程的疑惑。虽然他从未有过公开正式回应，却似乎已有人为他“编排”好了全部的行程，了解市场、准备维权、商业合作以及政府公关都被拿出来说事。尽管没有任何关于商业合作方面的消息传出，但这不能不让旁观者产生无尽的联想。Facebook在欧美已经成为最大的社交网站，它在中国的模仿者人人网、开心网也已经获得相当的规模和业绩。扎克伯格对蓬勃生长的中国互联网市场不会视而不见。但如果Facebook想要入华，面对的政策、资金、企业结构等问题都非常麻烦，因此曲线合作入华是最务实的选择。所以扎克伯格在中国的短暂行程虽然没有传出任何商业合作的消息，用他的话说是“来参观一下女友的祖国（其女友为华裔美国人，祖籍南京）”，纯属私人访问，但仍旧不可避免地被赋予了诸多商业意味的解读。至于真正的意图是什么，恐怕只有他自己才知道。毕竟在到访之前，他曾经在加州发表演讲表示他个人对中国感兴趣，希望找到“在中国开展业务所必需的、符合我们条件的合适的合作关系。”在来中国之前，他还在自己的Facebook页面上提问：“在说普通话的中国城市中，哪些最值得一去？”但或许是他个人此行低调的缘故，或许是Facebook至今没有在中国落地，总之马克·扎克伯格到中国引起的反响更多的集中在互联网业界。毕竟在中国人人网和开心网是SNS社区类型网站的老大，如雷贯耳。至于习惯天天偷菜停车的中国普通网民，这个Facebook到底是何方神圣恐怕就不是太清楚。什么扎克伯格就更是浮云了。若不是因为他找了个华裔女友，恐怕关注他此次来华的普通网民还要少一些。不过作为中国SNS社区网站的模仿对象，Facebook网站对于中国互联网从业者来说还是很有价值的。虽然扎克伯格本人始终声称这是一次私人访问，没有任何商务意图，也没有带任何商务顾问、法律顾问等商务人员同行，但是在中国接连会见3家互联网大企业，一家国有大企业并与领导者进行密谈，这终究让很多人神经紧张。无论来自外界的种种猜想合理或者不合理，对于2010年末的中国互联网从业者来说，他来了便已足够，即使他衣着随便，两手空空，没有留下任何商业上的足迹。因为他是号称比尔·盖茨之后引领下一个互联网时代浪潮的哈佛肄业生，他是马克·扎克伯格。



马克·扎克伯格成功当选2010年《时代》周刊年度封面人物

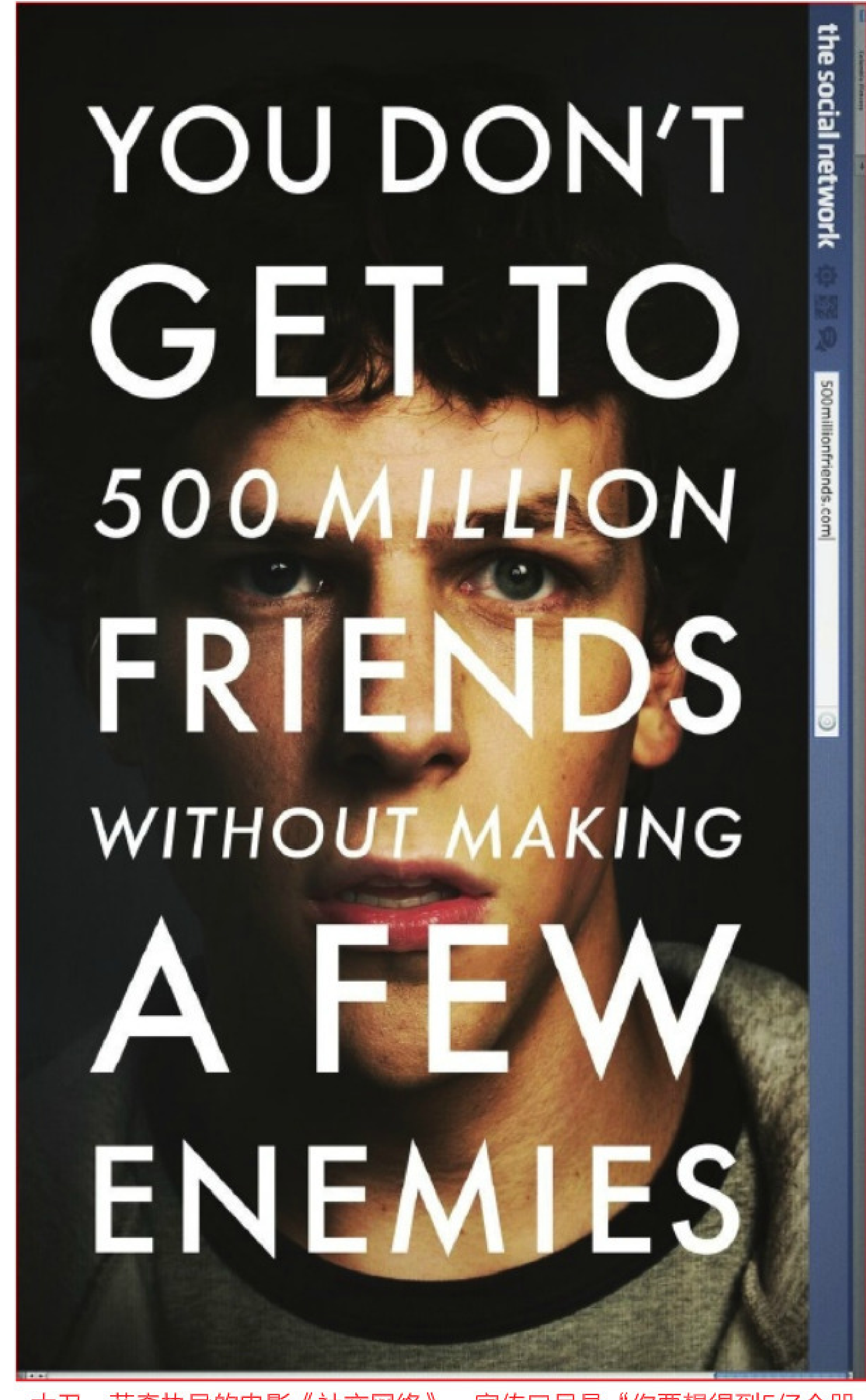
肄业生的传奇

对于马克·扎克伯格来说，2010年是他大出风头的一年。如果在互联网上检索描述他的关键字，会发现最多的3个关键字是：网站Facebook的创始人，大卫·芬奇电影《社交网络》的原型，美国《时代》周刊2010年度封面人物。这3个关键字勾勒出了他的影响力是如何扩散的：从科技行业，到娱乐行业，再到社会经济领域。某种程度上来说，这个26岁，貌不惊人的美国大男孩成功复制了他的前辈和偶像比尔·盖茨的传奇，成为2010年乃至未来几年全球互联网业界最受瞩目的明星，同样也遭受了无数的争议和攻击。郭德纲说“爷秀于林孙必摧之”，这话显然不仅仅适用于中国。

马克·扎克伯格的传奇始于6年前，2004年当时已经成为全球风云人物的哈佛肄业生比尔·盖茨衣锦还乡，回到哈佛大学向着他的学弟学妹展现他的理念。当然他并没有甲骨文CEO埃里森那样嚣张地鼓励在场学生“赶快辍学

创业吧，你们这些loser（失败者）”，而是狡猾地鼓励他的学弟学妹们努力学习，把握科技行业的最新技术，同时“要有勇气把自己的伟大创想变为现实”。他的这番充满美国主旋律味道的演讲让多少人就此决心辍学创业当时不可知，但是我们现在可以知道的是马克·扎克伯格正是听了盖茨的这一番演讲之后，决心辍学创业，将自己构建的校内网站转向社会商业运营。此前他的网站已经在哈佛校园内获得了高度关注，不过要放弃学业，彻底效仿比尔·盖茨还是需要一些胆量的。美国互联网业界从不缺乏这样充满勇气和激情的年轻人，唯一的区别在于他们最后的结果。如果商业上获得了认可，成功了。那么这就是一段传奇的开始，否则他就狗屁不是。扎克伯格很幸运属于前者，而他创业之初曾经选择的两个合作伙伴在和他分道扬镳之后，显然被归入了狗屁不是的行列。这也让他的传奇起步更有戏剧性和娱乐性，为他的传记电影打造了良好的基础。

在听到比尔·盖茨的演讲之前，扎克伯格已经因为利用自己的电脑黑客技术入侵哈佛的网站数据库而被校方处罚，同时也让他成为校内的名人。一对叫文克莱沃斯的孪生兄弟慕名找到了他，他们在筹备一个名为Harvard connection（后更名为connectU）的校内社交网站。扎克伯格答应合伙，负责网站的技术工作。但在经历过几番讨论之后，扎克伯格迟迟没有将网站的方案交给文克莱沃斯兄弟，而是根据自己的想法做了一番修改之后，推出了Facebook网站，这是他后来陷入重重争议的根源。盖茨的演讲给了扎克伯格足够的勇气，他抛开与文克莱沃斯兄弟尚未完结的口水仗，与合作者将日益壮大的网站业务从马萨诸塞州的剑桥迁往了加州的帕洛阿尔托，在一所转租的公寓里经营网站。一次与Napster联席创始人西恩·帕克的偶遇帮助他们赢得了与硅谷融资家、在线转账系统PayPal联席创始人彼得·塞尔的会面机会。塞尔最终成为Facebook的首位投资人，出资50万美元，这笔钱在财务上的意义固然很重大，但更重要的是让扎克伯格首次获得了来自互联网行业的商业价值肯定，Facebook的发展犹如坐上了火箭，在一年之内就成为美国互联网业界最受瞩目的明星。2005年，传媒大亨默多克旗下的MTV频道提出愿以7400万美元买下Facebook。 接着，微软、苹果一个比一个开出更高的收购价。2006年，Yahoo报出了1.6亿美元的价格。不过无论是面对着偶像比尔·盖茨抛出的橄榄枝，还是面对雅虎上亿美元的现金诱惑，扎克伯格都没有松口，他坚持自己运营Facebook网站，即使与最初的合作者分道扬镳也在所不惜。他的坚持为他带来了更大的回报，时至今日，Facebook网站已经是全球第二大互联网社区（第一是Twitter），价值数十亿美元。根据扎克伯格在网站中的股份，他的个人资产约有69亿美元，是世界上最年轻的亿万富翁，尽管这个26岁的家伙还租房住，爱穿人字拖，但他已经被视为第二个“比尔·盖茨”了。



大卫·芬奇执导的电影《社交网络》，宣传口号是“你要想得到5亿个朋友，首先要背叛几个朋友”，阴谋论味道十足

扎克伯格的发家史说起来简单，其中内里却很复杂。尽管创业只有6年，但他的经历中却集合了好莱坞所有的戏剧性因素：创业、财富、背叛、黑客、性……没有人会放弃这么好的题材，因此2010年由美国著名导演，曾导演《异形》和《七宗罪》的大卫·芬奇执导的电影《社交网络》（The Social Network）一上映，就占据了票房榜的前列。“每个人都希望看到他人的发家史以图学到一点什么，同时也希望看到成功者不那么光明的一面以图平衡自己的内心”，同样曾经遭受类似待遇的比尔·盖茨当年对影射他的电影《反托拉斯行动》（Antitrust）如此评价，如今这评价显然也可以套用到他的学弟扎克伯格头上。在当年的《反托拉斯行动》中，盖茨被影射为一个充满了阴谋诡计的高智商程序员和CEO，当然如今他已经用微软的作为和自己的慈善事业证明了自己。显然扎克伯格也必须有同样的胸襟面对拿他进行娱乐的好莱坞。事实上他也是这么做的，他亲自去看了《社交网络》，并在访谈中承认“有一些是事实，有一些则不是”。无论如何，这种类似的遭遇让他距离自己的偶像比尔·盖茨又靠近了一步。

但在成功的背景下，扎克伯格所面对的争议并不全是空穴来风。扎克伯格创业至今，从最初的创意讨论者文

克莱沃斯兄弟，到创业伙伴莫斯科维茨，再到曾经的Facebook总裁西恩·帕克，每个人都咬牙切齿地带着各种理由离开他的身边。他们指控扎克伯格的支配欲太强，总是试图将整个Facebook网站打上其个人的意识标签，扩大自己的权力。例如他在未告知的情况下，将联合创始人莫斯科维茨的股份稀释到了不到1%，在西恩·帕克的吸毒官司上做不利证言（也被帕克称为“不实证言”），他修改规则将Facebook网站用户的隐私信息默认设置为“公开可见”以图增强用户之间的了解和互动，在每个网页上都打上“扎克伯格出品”的标签，这些行为让他的形象不仅仅是一个痴迷于电脑和网络的技术宅，而更像富有控制欲和占有欲的企业CEO。就像他曾面对雅虎公司上亿美元的收购报价时回答的那样，“问题不在于钱。这个网站（Facebook）是我的宝贝，我想管理它，我想让它继续成长。”



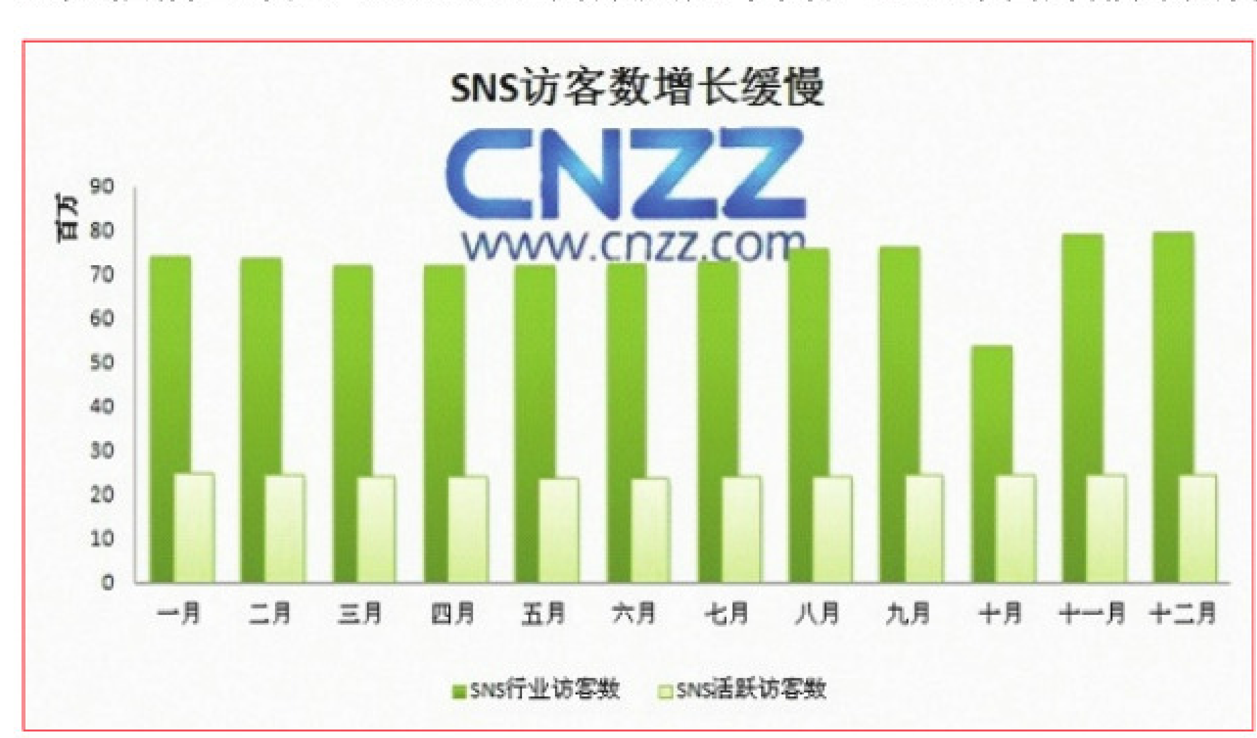
Facebook的流行几乎发生一夜之间，后来这个奇迹被他的模仿者复制到了中国

显然，在马克·扎克伯格的逻辑中，在谁的控制下，比多少钱更重要。在商业时代，所有对于成功者的争议只能让他变得更成功。海外的比尔·盖茨、拉里·埃里森是这样，中国的史玉柱、丁磊也是这样。这条规则同样适用于马克·扎克伯格。尽管依旧背负着种种争议，但他还是成功的登上了美国《时代》周刊，成为2010年的《时代》周刊封面人物。这是一个很高的荣誉，代表了社会主流舆论对于扎克伯格的认可。虽然他自己面对这份荣誉谦虚了一下，表示受宠若惊，但不可否认的是，他的确有资格名列候选人名单。至于上榜后的争议，只能让他的当选变得更加引人注目。

中国行备忘录

马克·扎克伯格成为《时代》周刊的年度封面人物其实争议焦点并不在于他自身，至少很多人认为“维基解密Wikileaks”网站的创始人，以一己之力让美国政府焦头烂额，外交政策面临重大考验的阿桑奇比扎克伯格更有资格成为影响世界的《时代》周刊封面人物。但正如《时代》周刊方面所给出的解释，“扎克伯格的行为价值在于建设，将互联网的社会化组织工作推进到了一个更高的地步。他完成了一项此前人类从未尝试过的任务：将全球5亿多人口联系在一起，并建立起社交关系。而阿桑奇的行为价值在于重构，他揭破这个世界存在的谎言，打乱了世界的政治外交秩序，让我们反思人民与政府的相互地位和关系。他们的行为都有价值，不过在这个乱糟糟的世界上，建设比破坏显然更有积极意义，这也是扎克伯格先生而不是阿桑奇先生当选年度封面人物的最根本原因。”

的确正如《时代》周刊上所说的那样，Facebook的商业模式依赖于人们对隐私、泄密和完全的自我展示。如果越多的人愿意在网络上展示这些，Facebook就越能从广告商那里赚取更多的钱。令扎克伯格高兴的是，在这种模式下他的愿景、商业利益与个人哲学完美统一在一起，而且目前看来认可这一模式的人越来越多。包括他的中国模仿者在内，世界各地有无数的SNS类型网站沿着Facebook的模式重复着这种思路。但是在创新的路上，完全控制了Facebook网站的扎克伯格更大胆。2007年，扎克伯格宣布把Facebook开放成为平台，这意味着外部开发者可以使用这个网站开发各种应用系统。从2008年起，用户可以用他们的账户登录、注册其他网站、游戏系统、手机设备，这如同在网络世界创建了护照。为了实现他“开放自由”的梦想，Facebook的用户将被迫提供更多的个人信息给网站和它的商业伙伴。根据2009年11月Facebook修改的隐私条例，除非你愿意应付一系列复杂的设置，用户的姓名、性别、照片、朋友都将被默认对外公开。这一行为立刻遭到了激烈的反对声。美国公民自由联盟和电子隐私信息中心指责，Facebook所作所为极为恶



2010年SNS访问数量增长缓慢

劣，毁灭他们赖以为基础的社会影响力。这是一场观念和哲学思想的对峙。扎克伯格反复强调，开放和透明，将会使得这个世界更美好。“在一个越发公开透明的社会里，人们将会为他们的行动后果负责，就更有可能会表现得更为负责。” 他声称“世界的潮流就是透明和分享，Facebook最好是不要徒劳地抵制世界发展的潮流。”

扎克伯格和他的Facebook在创新的道路上无疑有勇气做更多的尝试，而他的中国关注者虽然在形式上时刻注视并模仿着他的一举一动，但对于中国的追随者来说，实现这些创新，需要付出的勇气显然更多。就在扎克伯格低调来到中国走访的时候，中国的SNS网站正面临着创业后的第一次低潮。根据互联网数据调查公司CNZZ发布的年终统计报告，2010年中国SNS类站点开始进入调整期，从数据上的直观表现就是行业站点数量产生了大幅滑落，在12月，SNS类型站点数为680个，相比1月下降了34.80%，与2009年全年的迅猛增长形成了鲜明的对比。在用户增长数量上，2010年12月中国SNS网站的用户总数达到7940万人，相比1月增长了6.95%，但这仍落后于网民整体的增长速度。更重要的是，SNS网站的活跃访问数量更是不尽人意，12月活跃访问数量为2478万，相比1月还减少了0.3%。开心网、人人网等最知名的SNS网站也同样遇到了困难。面对这些问题，中国的经营者思路是向着娱乐化转移，借助Facebook的开放平台战略，引进更多的社区化游戏，希望类似偷菜之类的互动游戏能再次引发SNS网站的活力。但显然这种思路并不成功，当前国内SNS所面临的最严重的核心问题是目前尚没有找到更好的发展方向，简单的通过社交游戏来吸引并期望留住访客，当访客对此出现疲劳时，网站却无法提供更新更有趣的功能。如何展现SNS的独特魅力，如何打造中国的Facebook已经成为摆在中国SNS经营者面前的紧要问题。也正是因为这个原因，扎克伯格的中国行才处于一种微妙的围观态势中。大家都希望从他口中听到一些有用的创新想法以摆脱困境，但又忌惮于Facebook曲线入华的可能性。因此“不提问，不表态，不回避”的三不原则成为中国SNS网站行业对扎克伯格访华的共同态度。反倒是与SNS网站暂时无关的百度、阿里和新浪没有包袱，大方地邀请访问和会谈。显示出了合作的诚意。没准将来Facebook网站在中国的落地，真的要与这几个网站有关。



2010年SNS网站数量出现明显下滑

尽管中国同行对于扎克伯格的中国行都抱着“三不”的态度，不过本刊记者经过努力还是让人人网的一位产品经理发表了一些看法。他告诉记者，“其实上头还是很重视扎克来华访问的这件事情，从他落地北京我们就得到消息并密切关注了。问题在于我们的模式基本上是模仿Facebook，而我们所面临的本土化问题，却是扎克所没有的。比如成本高昂的人工内容审核机制，比如缺乏统一有效的信用认证体系，缺乏良好的商业合作应用环境，这在美国的商业环境中可能都不是大问题。至少他们有更好的规范来约束。这一点王兴或者陈总在美国也和那边的同行交流过，他们也难以设想出什么有效对策。而且Facebook的规模已经足够大了，拥有很多先发优势，其背后的资金优势也是我们不能比的，他有底气去做种种审核，并严格进行规范。但在中国，一个SNS应用产品的推出，在成本上首先就要有很多考虑，此外如何与内容审查机制衔接也需要考虑，最后还要看商业开发潜力。还有一堆等着吃现成的同行，所以现在是谁都不敢先动手。反而是一些后起来的SNS网站能给我们更多的惊喜和借鉴。不过对于Facebook入华我们还不是很担心，毕竟外资企业在中国互联网的试水至今没有成功，特别是在社区网站这个领域，他们对于中国用户的市场研究把握始终不够深入，在使用习惯、商业合作、规范机制上总有很多回避不掉的问题。即使是与中国的企业合作，好些东西也难以轻易改变。他们也无计可施。”

Facebook是不是一个优秀的榜样，从它身后众多的中国模仿者来说，显然答案是肯定的。但优秀的榜样在中国的环境里可能会沦落到同样无计可施的境地，要么是这个榜样还不是足够优秀，要么就是我们的商业环境出现了问题。

我们没有扎克伯格，有马化腾

说到商业环境和创新，中国的互联网行业无疑应该有不亚于国外市场的竞争力。但如果深究中国的互联网行业历史，可以发现中国互联网基本是沿着模仿国外互联网的思路走的，间或加一些本土的创新。1975年，年轻的比尔·盖茨创立微软。23年后，同样年轻的拉里·佩吉和塞尔吉·布林打造了谷歌（Google）。此后很



即使是微软，现在也已经入股Facebook，成为其最强大的后盾之一

多年，这个名叫Google的网站一直是微软驰骋互联网的“拦路虎”。又过了6年，更年轻的马克·扎克伯格奇迹般地让Facebook一夜间崛起，成为新的领军者。在互联网世界里，创业者们永远相信，他们缺的只是一个没有被别人捷足先登的、足以聚拢用户的新应用。拉里·佩吉和塞尔吉·布林用“搜索”整合几乎整个网络，马克·扎克伯格则用社交和人际取得投资人青睐。只要能创意出一个新应用，谁都可能是下一个奇迹，这就是美国梦在互联网行业的具体表现。反观中国的互联网市场，第一代的互联网创业者张朝阳、丁磊、马化腾、李彦宏、马云……仍旧是这个舞台的主角，后来人始终不能顶替掉这些前辈，成为引领中国互联网行业前进的主要动力。甚至对很多创业者来说，如果要列出面临的最大困难，第一代的创业者对后来者的压力几乎是难以想象的。腾讯QQ的的小企鹅通吃于网络，从即时通讯做到线上游戏，从门户网站做到网络购物，从社交空间做到视频播放。张朝阳的搜狐建立了自己的“矩阵”。这个“矩阵”里既有大门户、垂直门户，也有博客、微博，甚至还有搜索、视频、团购。陈天桥的盛大宣称要打造一个“娱乐帝国”，涵盖线上游戏、实景游戏、线上文学、线下影视、线上购物乃至线下电子书。李彦宏的百度包罗万象。建立在搜索平台基础上，百度的足迹转向电子商务、视频甚至最新的团购搜索领域。马云的阿里巴巴从B2B到B2C电子商务，再到第三方平台支付，再到《淘宝天下》刊物，一路向上游和下游渗透。他们代表着中国的“比尔·盖茨、拉里·佩吉和塞尔吉·布林”。但中国互联网找不出一个像样的“马克·扎克伯格”，中国的第一代创业者试图，事实上也成功扮演了从盖茨到扎克伯格的角色。

“赢家通吃”这条规则我们不是第一次听说，但在中国的互联网界这条规则被演绎得淋漓尽致。第一批成功者至今占据着“胜利的王座”。近来，他们甚至学会了“强强联合”。张朝阳拉上马云共同投资搜狗，百度开始与盛大合作。更多的后来者意识到，中国互联网界的赢家不仅有过往的交情，更多还有现实的共同利益。没人肯轻易让出自己已经占据的舞台。2010年各方面对于腾讯的声讨已经让这个矛盾明显的尖锐化，尤其是在年底的腾讯360争端中体现的一览无遗。于是，谁也不在乎微博的创业缘起，谁也不在乎团购最初是从哪里冒出的灵感。能在这些互联网先驱和老大的夹缝中活下来才是最重要的，现在谈什么创新都不切实际，这恐怕就是现如今中国互联网行业的真相。



在谈及Facebook和他的未来的时候，扎克伯格总有一套自己的理论和信心

所以马克·扎克伯格来到中国的走马观花，在商业上未必能给我们带来多少新启示，但却在形势上告诉我们，中国这块土地上堪与之对话的新名字着实太少了，即使那些常常鸣冤叫屈的所谓未来的“马克·扎克伯格”，其实也只不过是拷贝了大洋对岸的马克·扎克伯格和安德鲁·梅森。当大批团购网站的创办者对着有可能杀入团购领域的互联网巨头咬牙切齿时，安德鲁·梅森笑了。他说：“我不在乎有多少人拷贝我的模式。”这或许是原创者的气度，更是原创者与生俱来的自信。马克·扎克伯格也是同样，也许他压根不在乎中国有多少网站是模仿他的，也不在乎与中国同行对话，他在乎的是，和中国同行的对话能给他带来什么启示。

问题是，显然他没有得到，至少现在还没有。这也是中国互联网现如今面对的最大危局。如果只会模仿，我们还能抄多久？P



虚拟偶像，赛博时代的明日之星？

■北京 坏香橙
上海 Tortinita

引子

2010年3月9日，日本东京台场的Zepp Tokyo音乐厅。

灯光黯淡的演出现场座无虚席。幕布已经拉开，观众已经就位，蓄势待发的气氛在人群的上方盘旋，在微光粼粼的荧光棒旁边闪烁，在模糊的舞台周围低语。所有人都在翘首以待，关注着这次盛会主角的登场。

很快，他们的期望得到了回报。随着一束明亮的光柱点亮了悬挂在会场中央上空的银白色镜面球体，一道委婉、悠扬的女声开始了清亮的吟唱。躁动不安的荧光棒仿佛得到了指引，开始随着这声清唱的拍子整齐划一地挥舞起来。尽管黑暗的舞台依旧一片沉寂，但在场的所有观众都清楚，他们的愿望即将化作现实。

清婉的序曲没有持续多久。短短的2分30秒之后，节奏强烈的鼓点开始在会场中响起，台下的观众瞬间被点燃了热情，伴随着持续不断的欢呼喝彩，荧光棒挥舞的浪潮也变得力度十足。此时，先前那道婉转低吟的女声风格瞬间一变，毫不迟疑地随着节拍鲜明的伴奏开始引吭高歌。尽管会场前方的舞台中央依旧空无一人，但在周围色彩斑斓的射灯闪烁照耀之下，现场所有观众的情绪已经被彻底地调动了起来，灼热的气氛犹如1997年U2乐队在墨西哥举行的“POPMART”演唱会序幕般炽烈激昂。不过，和那场经典的演唱会最大的区别在于，这一次的演出现场不会有被闪光灯包围的乐队成员穿过夹道欢迎的观众从台下踌躇满志地登上舞台，所有人都清楚这种场面不可能重演，但对于他们来说这并不重要——今天，他们期待的主角在概念上与传统的偶像人物大相径庭。

万“宅”瞩目的初音未来感谢祭演唱会现场



特写一张，且看“初音未来”这婀娜的身段



顺带一提，这场演唱会已经发售了BD光盘，有条件的爱好者不妨支持一下正版

终于，随着点燃气氛的第二首序曲演绎完毕，舞台上方的主射灯骤然亮起。在所有人视线的焦点中央，一道修长玲珑的曼妙身影一点一点地升起，最终不负众望活灵活现地出现在所有观众的眼前。立刻，整个演出现场化作了激情四射的欢乐海洋，荧光棒的挥舞汇成了一道道此起彼伏的巨浪，初音未来，这次演唱会真正的主角正式登上了现实的舞台！

——以上就是2010年3月9日，由日本

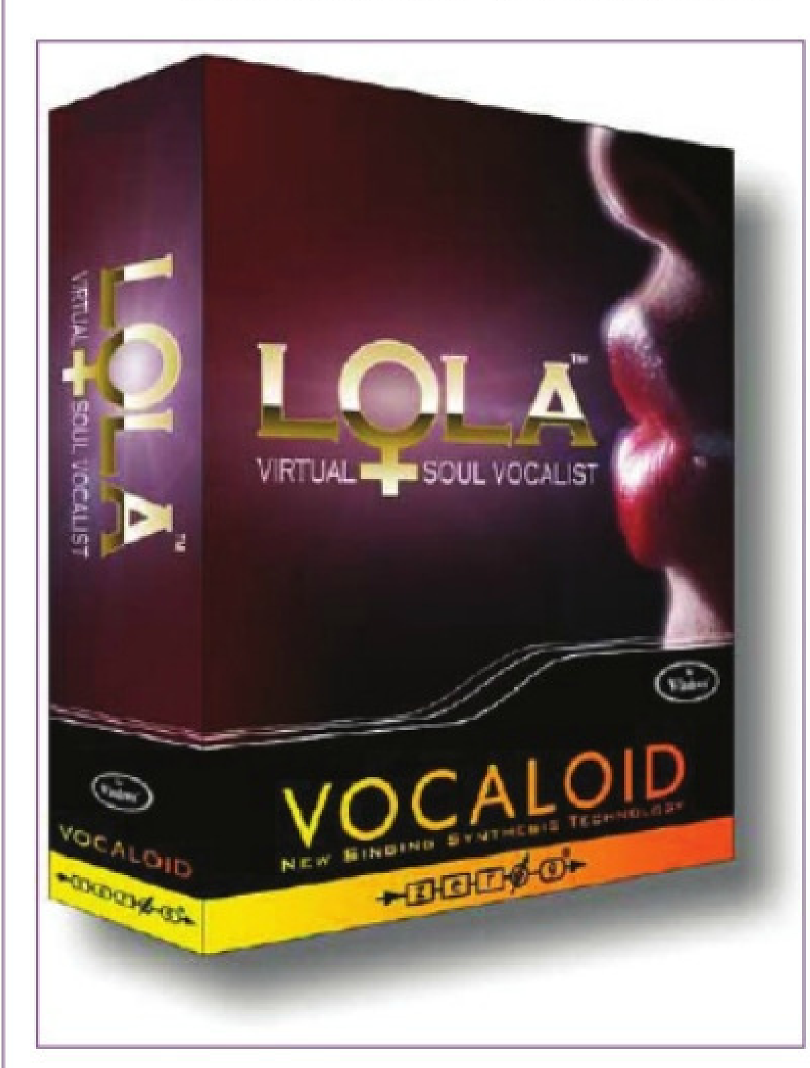
世嘉公司举行的“初音未来日感谢祭”演唱会的序章现场。

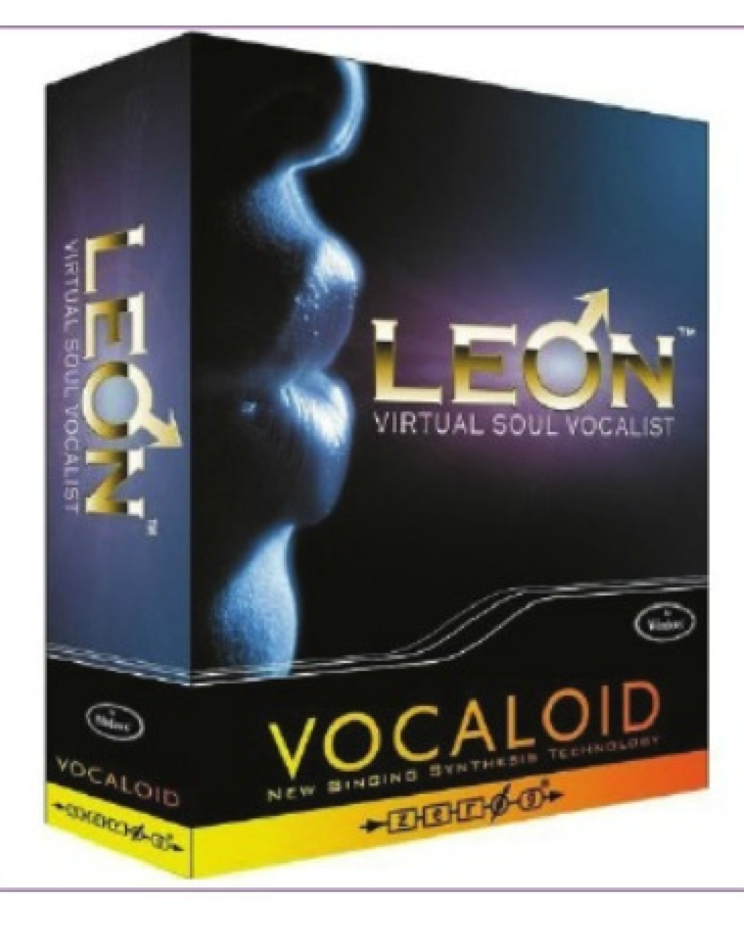
然而，如果你曾经欣赏过这场宛如梦幻的成功表演，如果你对“初音未来”这个概念不算陌生，那么这个看上去难以置信的事实对你来说理解起来应该不会很困难：

Hatsune Miku，初音未来，这个近年来在网络上大红大紫的音乐偶像并不是拥有血肉之躯的凡人，构成这个概念存在的是无数0与1排列成的程序代码，换句话来说，她是一位货真价实的虚拟偶像。

追根溯源：Vocaloid家族的前世今生

对于如今国内热衷于网络生活的年轻一代而言，“初音未来”恐怕并不是什么陌生的名词。但对于其中的大多数朋友来说，即便之前对这个名字略有耳闻，知道这个概念包含着“Miku”与“Vocaloid”两项关键字，但如果要进一步区分阐明两者的差别与关系，恐怕就不是那么轻易便能完成的任务了。正因如此，在本次的介绍开始，将这两个词组的真正含义加以阐明依旧是很有必要的，一起来看：



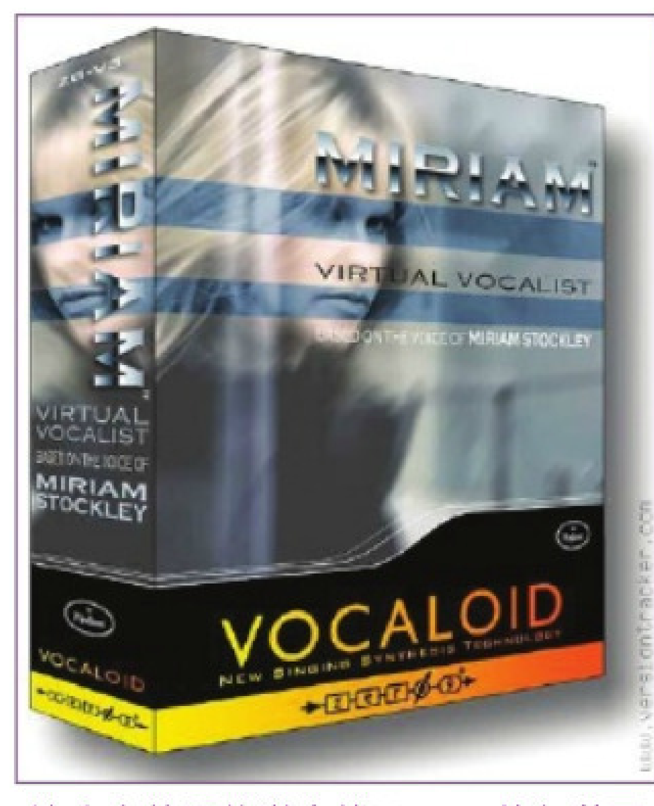


Leon和Lola……统一风格自然是很好啦，但这种毫不平易近人的包装真的没问题？

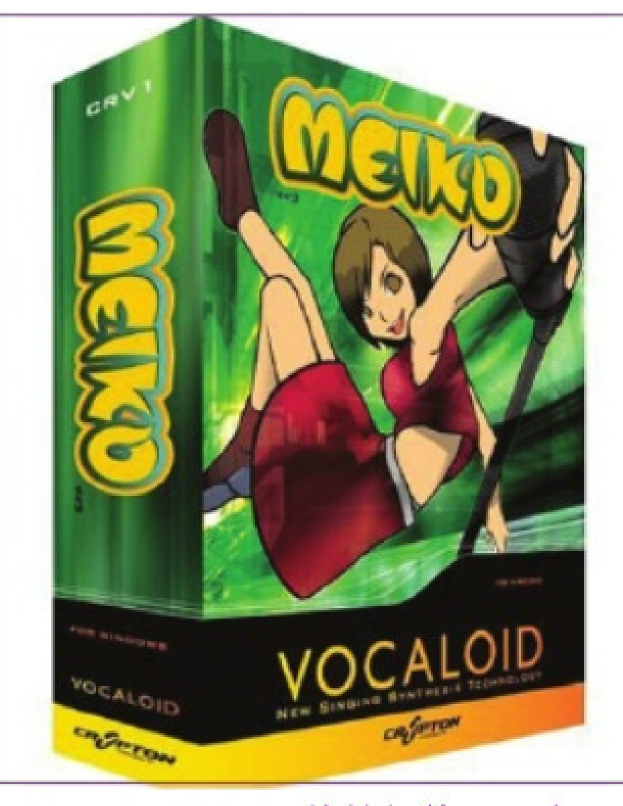
从构词组成的角度来看，“Vocaloid”实际是个不折不扣的合成词——“Vocal”的意思是“声乐，包含人声的非纯音乐作品”，同时也可以指代“乐队主唱”这个概念；而“-oid”则是一个并不罕见的后缀，代表的含义是“某种概念化存在的物体”，因此，这两个词根组合在一起表示的意思就是“歌手般的存在”——听起来十分蹩脚，是不是？没关系，如果再结合一下我们这次陈述的概念本身，我估计所有朋友都能立刻得出这个更为流畅的引申含义：“电子歌手”。

基本构词讲解完毕，接下来再让我们从现实产物的角度出发继续展开分析：作为商业化产品来说，Vocaloid是由著名音响技术公司雅马哈（Yamaha）推出的电子音乐制作与语音合成技术及其应用产品的统称——看到这一连串形容词感到头大的同学请立刻回头看看上文中提到的“电子歌手”这个概念，虽然较为笼统但基本也能说概括得虽不中亦不远矣。总而言之呢，作为产品的Vocaloid实际上就是把来自真人录音采样的声音样本制作成数据库，然后由使用者根据自定义编排好的MIDI伴奏与歌词选择相应的人声发音，经过细致的调节与修饰后制作出电子乐歌曲的程序。需要特别指明的是，作为这项技术开发者的雅马哈提供的仅仅是执行合成与调整工作的程序本身，最关键的人声资料库并不是这款软件的标准配置——换句话来说，雅马哈提供的仅仅是名为“Vocaloid”的电子音乐舞台，至于由谁在这处充满DIY精神的虚拟主唱位置上尽情高歌，那就得看第三方供应商的选择喽。

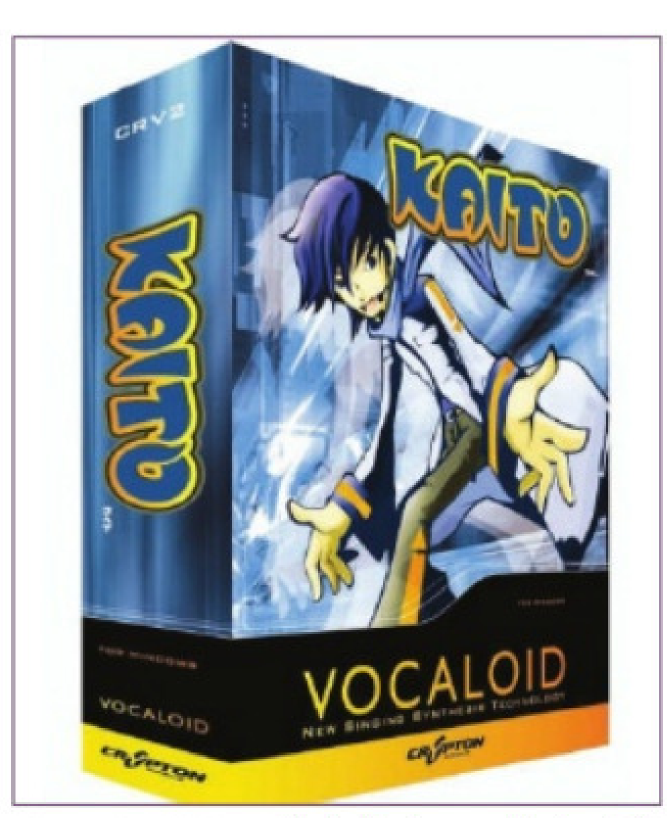
与一般的印象略有不同的是，尽管Vocaloid本身是一款彻头彻尾标注着“日本制造”的软件，但真正在这片虚拟舞台上唱响第一首歌曲的却是一家英国公司——ZERO-G。不过，这家捷足先登的公司一开始似乎并没有对这款意义非凡的软件予以重视对待，在他们看来，Vocaloid的主要用途还是对现有的歌手创作进行辅助，可以作为人声伴唱的廉价解



这个么就是传说中的Miriam的包装了……要知道南非可是整个非洲白种人密度最高的国家，不必少见多怪



Vocaloid Meiko的外包装……咳，以现在的眼光来看似乎是简陋了点儿



Vocaloid Kaito的包装盒……这个对我来说还是敬谢不敏吧

决方案。ZERO-G最初推出的Vocaloid软件产品一共有3款：Leon、Lola和Miriam。其中Leon和Lola的人声音源提供者都是英国本土的两位R&B风格的男女灵魂歌手（Leon是男声，Lola是女声，从名字上就能很容易地看出来），至于这两位献声的歌手究竟是何人则不得而知，购买产品的用户在包装上唯一能找到的仅有“Soul Vocalist”的标记而已。这两款软件上市后的销量并不理想，似乎也在侧面印证了ZERO-G本身对其预期的定位，不过说实话产品本身也确实存在一定的问题：当时的主流音乐爱好者用户对于这种缺乏平仄起伏的单调人声并不看好，更要命的是这两款软件的发音全是标准的英式英语，对于习惯了美式英语的北美用户来说实在是有些不对胃口，因此最终销售量善乏可陈并不算意外的结果。吸取了教训之后，在2004年7月ZERO-G推出了第三款Vocaloid软件——Miriam，这次ZERO-G改变了营销方针，在软件的包装上印出了提供人声采样的南非女歌手Miriam Stockley的照片，虽然略有起色的销量证明了这种推销路数管用，但由于采用的依旧是英文发音而使得来自Vocaloid技术原产地日本的用户对此意兴阑珊——众所周知日本人的英语发音荒腔走板程度堪称全球第一，这个结果可谓全在意料之中。





所以说包装本身就是一门艺术，至少在我看来这个封套要比最前面的那两张大嘴顺眼得多，是不是？（左图）
这位就是给初音未来提供人声采样的藤田咲小姐，哦哦哦，美女美女！（上图）

根据一般商业规律，既然会念经的外国和尚没能在国内创造市场，那么自然就该轮到本土的方丈登台办道场啦。2004年，一家名为Crypton的日本公司推出了第一款采用了日语发音的Vocaloid软件——Meiko。诚如“日本人是这个世界上最勤奋的学生”这句俗话所云，Meiko和之前在销量上略有小成的Miriam一样，外包装同样采用了人物主题的图案设计，但是和立足于专业领域的ZERO-G最大的区别在于，精明的Crypton清楚地认识到在日本国内Vocaloid软件最大的用户群体并不是职业音乐人，而是基数庞大的御宅族人群。正因如此，女声发音的Meiko在包装盒上的人物才不会选择现实存在的人声提供者照片，而变成了手绘制作的卡通角色形象。事实证明，这一针对日本国内市场特色实行的举措效果相当不错，名不见经传的Meiko刚上市便卖出了3000份，顺利地成为了当年的热销产品。初战告捷的Crypton尝到了“给虚拟的角色赐予卡通化形象就能成功”的甜头，于是在2006年踌躇满志地推出了第二款日语发音的Vocaloid软件——Kaito，结果落了个销量惨淡的凄凉下场。至于具体原因，说穿了就是“胜也御宅族，败也御宅族”这10个字：谁都清楚有耐心折腾Vocaloid这种软件的御宅族十有八九会是男性，欣赏虚拟的电子妖精在自己的耳边轻声慢语更是大多数正常宅男的正常选择，然则Kaito这玩意儿偏偏选择了男声发音——试想会有多少宅男愿意欣赏一个说话走调的虚拟爷们在自己的电脑上唱歌？无论如何，Kaito最初上市的销量仅仅只有500套而已，算是让初涉Vocaloid软件市场的Crypton狠狠地缴了一笔“如何包装才能让产品真正畅销”的学费。

时光飞逝，转眼之间，日历就翻到了2007年。随着技术的进步，Vocaloid技术的创造者雅马哈也研发出了更新换代的产品——Vocaloid2。与之前的初代产品相比，Vocaloid2不仅操作界面焕然一新，人声表现方面也更加贴近于自然的人类发音，用户可以更容易地创作出符合常人欣赏口味的歌曲。OK，既然引擎已经改头换面，那么提供人声数据库的第三方厂商也不能落于人后，之前在Kaito上折戟沉沙的Crypton又回来了，这伙日本商人痛定思痛，重新制定了新时代的虚拟偶像扶持计划：

1.之前我们创造的角色——无论是小赚了一笔的Meiko还是大赔了一笔的Kaito，其设计立足点都是“对现实歌手的模仿”，就目前的市场形势来看这种思路过于保守，不值得延续下去；

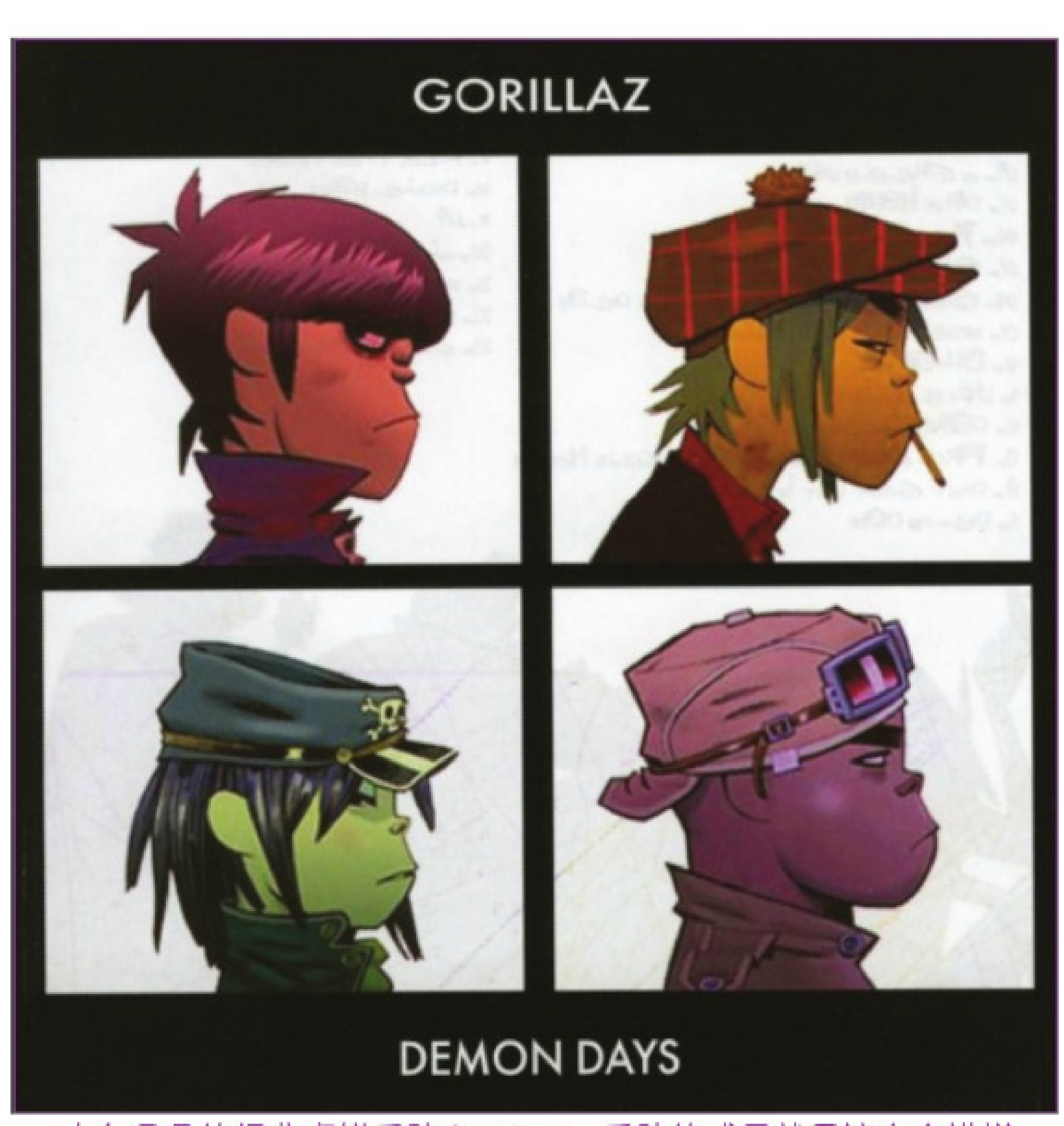
2.正因如此，我们这次要在Vocaloid2平台上推出的不会是“模仿现实人物的发音软件”，而是一位“存在于虚拟世界中的偶像歌手”；

3.杰出的画师才能创作出受人欢迎的形象，优秀的声优提供的原音采样才会让用户接受，同志们，为了咱们明天的饭碗，一起来努力吧！

于是乎，Crypton全社上下一齐出动，一番艰难的甄选之后，小有名气程序员出身的同人画师KEI以及刚刚出道不到3年的年轻声优藤田咲小姐成为了最终入选的核心创作人物。不得不说，“可爱的人物外型+保留了机械质感的语音效果”这种开发思路在当时的业界来看还是相当前卫的，得到质疑与反对也是情理之中，不过谢天谢地，2007年8月31日，身材纤细、配色清爽的“初音未来”终于正式登上了虚拟代言人的舞台。尽管在发售的当时并未得到用户的关注，但如果从回顾的角度来看，那一刻，Vocaloid家族的弥赛亚降临了人间。

百变之星：虚拟偶像纵横谈

严格来说，作为随着互联网技术发展而逐渐进入大众视野的新生事物，在"初音未来"大红大紫之前，虚拟偶像已经成为了许多网络用户并不陌生的客观概念。过于久远的例子暂且不提，就以前几年在网上热门一时的虚拟卡通乐队"街头顽童"（Gorillaz）为例，我们很容易便能看出虚拟偶像的流行绝不是什么一时兴起的泡沫化潮流：这支由著名英伦乐队"污点"（Blur）主唱戴蒙·阿尔本（Damon albarn）联合众多追求理想的音乐艺人一起创办的虚拟角色乐队成立于1998年，尽管乐队的所有成员都以外形夸张的美式卡通形象示人，但凭借着优异的歌曲质量与多变的音乐风格，至今为止在世界范围内依旧存在着数量庞大的歌迷群体。而对于一般听众来说，这支虚拟偶像乐队最著名的表演莫过于在2006年2月8日举行的格莱美颁奖典礼上进行的现场演出——在这场无论是技术还是音乐本身都让人印象深刻的现场秀中，与"街头顽童"乐队登台共演的真人明星不是其他人，正是流行音乐界的招牌级人物麦当娜。说实话，单从现场效果来看，这段并不长的表演包含的技术含量甚至比上文中提到的"初音未来日感谢祭"演唱会都要略胜一筹，这一点只要看过麦当娜与几位虚拟人物之间互动场面的观众都会赞同。尽管在如今国内的网络环境中，"街头顽童"的知名度仅仅在不温不火与默默无名之间的档次上徘徊，但平心而论，这支乐队的确是一支相当优秀的音乐组合团体，"经典虚拟偶像"这个名号对它来说可谓当之无愧。



大名鼎鼎的经典虚拟乐队Gorillaz，乐队的成员就是这么个模样

如果武断地说"街头顽童"的成就与夸张无度、似人非人的外型有直接关系的话，那么反驳这一理论的例子列举起来也是应有尽有：早在2001年，日本著名游戏公司史克威尔（SQUARE，那时候这家公司还没有和艾尼克斯合并，因此不存在-ENIX这个后缀）斥资1.3亿美元重金隆重推出了一部野心勃勃的全3D制作电影——《最终幻想：灵魂深处》。尽管在此之前出自这家公司的一系列以"电影化"为卖点的游戏作品让不少玩家与观众都对这部影片抱有了极高的期待，但正式上映之后出现在众人面前的成品却令所有人大失所望：沉闷、冗长的无聊剧情完全浪费了精美的人物角色模型，整部片子看下来观众的最普遍反映不是感动或者震撼，而是"莫名其妙"这种让人失望的直观体验。无疑，从电影女主角纤毫毕现的精美造型（甚至连雀斑都可以清晰地看到）我们不难看出制作方希望捧红这个虚拟偶像的良苦用心，但实际效果究竟如何呢？你还记得这位徒有其表的女主角究竟叫什么名字吗？





与麦当娜同台的Gorillaz，实际效果惊艳得一塌糊涂(左上图)
如同瓷器般光洁的肌肤与完全脱离常理的长发，无不是初音未来虚拟偶像身份的象征（左图）
《最终幻想：灵魂深处》的电影海报……你还记得这位女主角的名字么？（上图）

列举完毕成功与失败的范例，让我们回过头来再看看"初音未来"这边的情况：从外观来看，这个虚拟角色的设定明显选择了恰到好处的均衡化

造型——修长的四肢与匀称的身材无疑是符合大多数御宅族理想标准的豆蔻年华少女形象，而长度夸张的双马尾辫又明确地点明了“不可能在现实中存在”的含义。然而，赏心悦目的外观自然是能够让人产生好感的第一步，但如果止步于此的话多半会走上《最终幻想：灵魂深处》失败的老路。归根结底，正如前面的第一段内容所说的那样，“初音未来”仅仅是依附于Vocaloid2这个音乐制作平台存在的不完整概念，如果是放在不通音律全无音乐细胞的平庸之辈（嗯，例如我自己就是）手中，最终生成的只会是一连串毫无意义与美感可言的单调句段而已，真正赐予这个角色生命让她一展歌喉的，其实正是那些在背后孜孜不倦地编排曲目、撰写歌词然后调校音准的创作者。正因如此，与其说是广大拥护者的追捧创造了“初音未来”如今的成就，不如说是众多音乐听众对那些呕心沥血创造梦想的Vocaloid音乐制作人付出的辛劳做出了肯定与赞许，才让“初音未来”这个身为代言者的虚拟角色成为了炙手可热的偶像明星。强大的互动性与开放的制作环境给无数拥有才华但找不到机遇的创作人提供了崭露头角的机会，这，才是作为虚拟偶像的“初音未来”获得成功的真正原因。


01. 炉心融解 / iroha feat.鏡音リン

作曲:iroha(sasaki)
作詞:kuma

PROFILE:
ひたすらマイペースに趣味で音楽やっております。

REVIEW:
暗い歌に思えますが、過去からの脱却を表した前向きな歌だったりします。
難しい歌かもしれませんが、聴く時は何も考えずに右脳で聴いて下さいね。

02. サイハテ / 小林オニキス feat.初音ミク

作曲:小林オニキス
作詞:小林オニキス
編曲:小林オニキス

むこうはどんな所なんだろうね?
無事に着いたら 便りでも欲しいよ

扉を開いて 彼方へと向かうあなたへ
この歌声と祈りが 届けばいいな

雲ひとつないような 抜けるほど晴天の今日は
悲しいくらいに お別れ日和で

ありふれた人生を 紅く色付ける様な
たおやかな恋でした たおやかな恋でした
さよなら

またいつの日にか 出会えると信じられたら
これからの日々も 変わらずやり過ごせるね

扉が閉まれば このまま離ればなれだ
あなたの煙は 雲となり雨になるよ

ありふれた人生を 紅く色付ける様な
たおやかな恋でした たおやかな恋でした
さよなら

PROFILE:
音楽だけでなくグラフィック・デザイン、映像などジャンルを越えて幅広く制作することを信条とするクリエイター。
サイハテのイラストも本人が制作している。

REVIEW:
人生における“ある瞬間”の風景を切り取った楽曲。

2008年1月16日に公開されて以来、視聴者の手によってアレンジバージョンやPV作品といった数多くの派生作品が作られ、また楽曲の内容から「ポップ・レクイエム」という造語が生まれるなど、視聴者と共に大きく育った作品です。2009年3月2日、100万再生を達成。

真正让初音未来成为虚拟偶像的，其实就是这些孜孜不倦的创造者

从虚拟偶像的角度来说，初音未来无疑是极为成功的代表。但是，在欣赏这个虚拟人物曼妙歌喉的同时，很容易让我们产生这样的联想：今天的技术已经让我们对虚构的角色产生如此热烈的关注，那么，在技术更加成熟的明天，由0和1构成的虚拟偶像会不会完全占领真人偶像建立的市场呢？这的确是个非常有趣的问题。

是非功过：虚拟偶像的明日之路

对于比较熟悉近代摇滚乐发展史的读者朋友来说，来自德国的Kraftwerk（发电站）乐队肯定不会是什么陌生的名字。早在上个世纪70年代初发行的第一张专辑《Kraftwerk 1》中，这支乐队的核心精神便已经开始在尚不成熟的电子乐章中得到了展露，而要说让这种核心主旨淋漓尽致地完全体现，那么上市于1978年的第四张专辑《The Man Machine》的主打曲目《The Robots》给出的会是最直观的答复——在冰冷机械的节拍声中，一个机械质感十足的男声不知疲倦地重复着这些单调的词汇：

我们更换了电池
我们充满了能量
我们是机器人
我们是机器人
我们是机器人
我们是机器人
我们自动运行
我们是起舞的机器
我们是机器人
我们是机器人







不管怎么说，能目睹初音未来这位虚拟角色成为万种瞩目的偶像，实在是件很幸运的事（左图）
登台准备开始表演的Kraftwerk乐队。没错，他们用不着吉他、贝斯和架子鼓（左上图）
《The Robots》……说句实话，你分得清楚到底谁是真人吗？（上图）

我们是机器人
我们是机器人
我们是您的仆从
我们是您的劳工
我们都被设定为
按照命令去工作
我们是机器人
我们是机器人……

如果说歌词本身制造的效果还不够强烈的话，那么只要看过这首歌的MV视频，相信大多数朋友会和我产生相同的疑惑：在这个技术飞速发展的时代，作为创造物的机械与身为造物者的人类之间的界限还会像从前那样清晰可辨吗？

然而，在被誉为“电子乐领域的披头士”的发电站乐队将自己的形象异化成机械的时候，身为虚拟偶像的初音未来却由一首《初音未来的消失》，精确地展现出了作为虚拟化创造物缺乏实际化存在而产生的不安感：

我诞生在这个世界上
已经发觉到终究
只是模仿着人类的行为
明知如此仍继续歌唱
永恒的命运
纵使那是将既存的歌曲
重新仿照着翻唱的玩具
就算如此也无妨
决意地咬着青葱*
仰望着天空挥洒出泪水
但连那种事也无能为力
仰赖着虚拟人格的歌声
不够安定的基础之根源
回归的处所已经成为废墟
当被所有人遗忘之时
即是内心般的事物消逝
在暴走的最后我能见到
终结的世界……



《初音未来的消失》，好歌

（*注：初音未来的标志形象物之一）

现实就是如此的戏剧性：当越来越多的流行歌手用刻意处理过的电音效果唱腔博取听众的注意时，从0与1中诞生的虚拟偶像却对自己的虚构本质产生了恐慌。当然，上面这首煽情味道十足的《初音未来的消失》仅仅是出自创作者之手的杰出作品而已，但如果随着技术的发展，如果初音未来有朝一日获得了真正的自我意识，那么，面对这首歌曲中提及的危机感，她的反应又会如何呢？

其实，以目前的观点来看，如果把“虚拟偶像是否会取代真人偶像”这个议题引申一下，那么由艾萨克·阿西莫夫最初提出的“机器人定律”依旧会是最好的答案：如果说犹如律法般严苛的基本三定律将机器与人类间的界限泾渭分明地区分出来，那么凌驾在这三条定律之上的“第零定律”则顺利地打破了这条分界线。当身为人工造物的虚拟偶像能够像人类一样自发性地思考并作出符合人文道德价值观的判断，那么从最基础的社会学理论来说，适当地给予她应得的尊重与敬意，同样也是情理之中的结果。当然，这种结论势必不会被如今的大众观念所接受，但随着时代的进步与理念的发展，在遥远的未来，这种今天看来完全无法想象的答案成为现实也并非只会是幻想。

无论如何，在这个技术飞速进步的时代中能与初音未来这样的虚拟偶像相遇，并且能够从她的发展史中窥见虚拟偶像的未来之路，这在本质上依旧是好事一桩。

愿你的未来更加美好，初音未来。

讲完了初音未来的故事，接下来不妨让我们聊聊关于初音未来在其他商业化领域中的应用。显而易见，既然从诞生到走红一直都离不开众多御宅族的热情关注，那么将自己的涉足领域跨入众多宅人热衷的项目中自然是理所当然的。玩偶手办方面的话题过于繁杂这次暂且不论，仅从御宅族喜闻乐见的“游戏”范围中，我们便能发现不少初音未来的影子：

《合金装备》一直以来都是深受众多御宅族与一般玩家喜爱的热门游戏，而在系列的最新作《合金装备：和平行者》中，我们也能听到初音未来那熟悉的声音。在游戏过程中，主角Snake所对抗的各种人工智能兵器所发出的语音都

采用了Vocaloid技术进行合成，并且会随着智能兵器的进化而在音色上发生不同的变化，将兵器的性格表现得栩栩如生。同时，当玩家完成了规定的任务可以自己开发Metal Gear这种系列游戏的标志性武器的时候，也可以利用WiFi下载的资料，让Metal Gear发出Vocaloid的歌声，并且玩家还可以自主填词，创作出自己风格的歌曲和兵器。

在出自著名老牌日式游戏厂家SEGA的游戏《梦幻之星P2》里，玩家可以通过特定的下载码获得初音未来风格的Cosplay服装和对应的武器，获得不一样的游戏体验。而对于Bandai Namco出品的PS3平台RPG《圣恩传说f》来说，玩家可以通过PSN来购买下载内容，让女主角索菲获得能够变身为初音未来的特殊称号，启用之后就能化身为初音未来加入战斗，这项卖点一经推出便受到了许多系列玩家的称赞。







丰富的换装模式，对于初音未来的爱好者来说应该是不错的卖点（左上图）
不必惊诧这个画面质量，要知道这款游戏的运行平台可是PS3（左图）
至于PSP平台嘛……基本上就是这个效果了（上图）

除了这些客串的角色之外，以初音未来为主角开发的《初音未来 Project DIVA》系列游戏凭借着新颖的系统和亮丽的游戏画面同样获得了不少音乐游戏玩家的关注。与传统以重现乐器演奏节拍为核心的音乐游戏有所不同，《初音未来 Project DIVA》系列的重点是“创造出和歌唱的时候感觉相同的按键体验”。在《初音未来 Project DIVA2》中，更追加了双键同按和长按的操作方式，更加贴近演唱时的感受。随着系列作品系统的优化，游戏的画面表现也变得更加流畅华丽，新增加的双角色演出效果更让玩家在为人物搭配不同的服装时能够体会到别样的趣味。另外，尽管作为商品发布的大多数初音未来主题游戏皆为游戏机平台专用，但众多爱好者凭借热情制作出的PC仿制版同样也是为数不少，有兴趣的玩家不妨自己搜索一番。

说过了游戏，猜猜今天文章的末尾该会是什么内容？没错，当然是音乐推荐部分啦。既然是以虚拟歌手之名出道的偶像，在经过结束了漫长的介绍之后自然应该回归本源，将主题放在音乐本身之上。以下CD推荐内容可作参考，当然，如果大家有自己的推荐也欢迎来信交流。



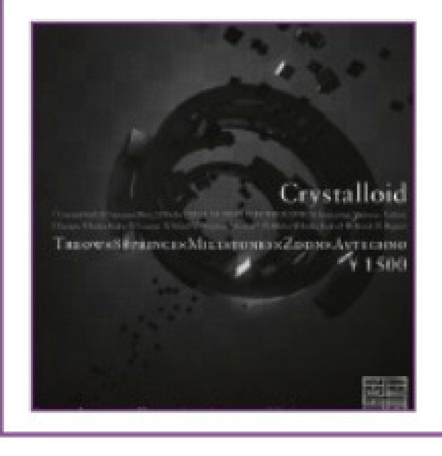
《Re：Package》

发表时间最早的一张Miku题材个人自主创作CD，最初于2007年末作为同人CD发售，并在瞬间被抢购一空。基本风格为清新明丽的电子乐，随着音乐的演进加入各种配器营造出开阔的世界观是创作者kz展现的主要特点。2008年8月的商业新装版上市之后很快便在ORICON排行榜上获得第三位的排名，之后还曾经到冲击第二名的位置，对日语音乐圈造成过很大的冲击。



《Supercell》

以Ryo为代表的音乐团体Supercell推出的首张专辑。由Sony发行的新装版中收录了2007～2008年席卷整个御宅族领域的名曲《Melt》《恋爱是战争》《World is Mine》与《Black Rock Shooter》。Ryo的硬摇滚曲风与华丽的钢琴旋律流畅地融合在一起，再加上大胆直白的歌词使得这张专辑轻而易举便能给听众留下深刻的印象。



《Crystalloid》

以Treow和喜多嶋時透为中心的音乐团体ELECTROCUTICA推出的第四张专辑。集结了擅长制作Techno、House、Trance等不同风格的电子乐创作者提供的曲目，整张CD风格华丽、内容丰富且具有相当强的实验性色彩。华丽的艺术家阵容，以及籍由乐曲营造的独特世界观获得了很多听众的赞誉。



《Unformed》

擅长以抒情的柔缓旋律与温馨感伤的歌词打动人心深处的doriko推出的第一张商业专辑。在这张专辑中，收录了曾经令欣赏者无不动容的《夕日坂》和《虽然歌是无形的》两首名曲，除此之外，《White Alice》这样的快节奏歌曲尝试也为后来的《罗密欧与灰姑娘》专辑曲风做下了铺垫。



《Pianolesson E.P》

擅长前卫摇滚曲风的古川P推出的第一张专辑。简单的旋律和配乐营造出孤寂又迷离的世界观，略微失真的音色显出犹如老旧泛黄相片般深沉的气息，值得喜欢类似风格的音乐爱好者体验。



《Toy Box》

JimmyP的第一张商业专辑。基本曲风是拥有强烈的透明质感的流行摇滚，歌词围绕着恋人之间微妙的感情展开，纤细的感性体验和唯美的CD主题受到了很多听众的欢迎。



《EXIT TUNES PRESENTS Vocalostar feat. 初音未来》

从Iroha的《炉心融解》，小林OIKISU的《SAIHATE》，催泪神曲《KOKORO》，再到Baker的《Sound》和JimmyP的《From Y to Y》，整张CD网罗了不同风格的多首曲目。由EXIT TUNES发行的这张合集汇总了09年6月以前在NICONICO动画上制造出丰富话题的作品和神曲，对于入门者来说，可谓是必听的专辑之一。



《EXIT TUNES PRESENTS Vocarhythm feat. 初音未来》

收录了暴走P的《初音未来的消失 -DEAD END-》，Doriko的《夕日坂》，kz的《Packaged》等名曲的专辑。同样也是入门必收的合集之一，其中许多曲目都在后来被收录在SEGA出品的初音未来主题PSP游戏中。



《相爱性理论》

用甜甜的恋爱心境掳获众多少女心的DECO*27推出的首张商业专辑。整体主题执着于摇滚乐风格的配器，但在旋律编曲上有所突破，并在歌词中运用了各种隐喻和自造词烘托出了奇妙的氛围。专辑中也收录了由Kous、sasakure.UK、Treow所重新演绎的Remix版。



《Vocaloid会梦见终焉的鸟么？》

接近科幻的世界观下的展露出的淡淡情愫，对于16位音源的独特喜好，以及治愈人心的像素风格画面，将这3项要素浑然一体融会贯通的就是sasakure.UK。《Vocaloid会梦见终焉的鸟么？》是他的第一张商业专辑，歌词中也进行了各种语音方面的创作，配合非同寻常的音色成功营造出了独特的音乐世界观。



《LOiD-01 -LOiD's LOGiC-》

大牌云集的一张专辑，集合了LOiD自创厂牌下知名作曲人的作品，融合了从电子乐到前卫摇滚在内的各种要素。LOLI.COM的RAP和暴走P一如既往的恣意妄为也给这张专辑增添了几分别具风格的味道。P


咱们今天不辨雌雄，大家看得出来这两只小兔子到底是真是假么?

嗯，转眼之间，丁卯年就来到了咱们身边，时间过得真快。

朋友们，兔年快乐。

对于每日出版的报纸来说，春节的头条内容应该都是欢庆新年一类的消息吧，不过，对于按月出版的杂志来说，情况可能会有些不一样。

让我直截了当地说吧：在我敲下这篇“网罗天下”卷首语的时候，翻翻日历，除夕夜距离现在起码还有两周呢。

因此，希望在今天的栏目中看到“欢庆兔年”内容的读者朋友们，很遗憾，时间还是略早了一些。

不过，我可以保证这次的内容和以往一样保持着趣味与欢乐俱备的风格，大家尽管放心，我不会让关注着“网罗天下”栏目的朋友们失望。

毕竟，乐趣是我们阅读杂志的第一原动力，不是么?

——坏香橙



■北京 坏香橙

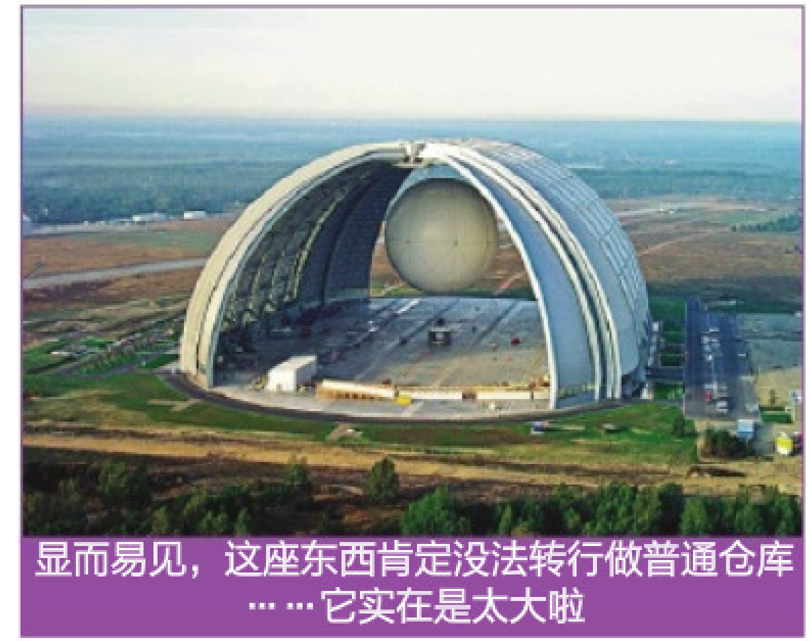
1.惊奇建筑：全天候游乐场还是方舟二号?

众所周知，在人类掌握空气动力学原理制造出飞机在天空中自由翱翔之前，很长的一段时间内，要想满足“飞上天空”这个自从人类建立文明以来便一直极为热衷的梦想，能够依靠的便只有基于阿基米德定律制造的各种浮空器而已。回顾一下航空史便会知道，除了浪漫有余但可靠性与实用度完全不靠谱的各种气球外，外观优雅且运输能力可观的飞艇在相当长的一段时间里都是航空业的栋梁，没错，诸位网吧游戏玩家绝不陌生的基洛夫飞艇在某种意义上也算是切实可行的合理方案——至少在理论上来说确实如此。

但是，正如蒸汽轮机代替了白帆巨桨一样，随着技术的进步，性能提升显著的飞机迅速取代了陈旧笨拙的飞艇，成为了新时代航空领域的新主角。诚然，优胜劣汰的自然演化定律在大多数领域都是正常发展的必然规律，但对于工业时代的产物来说，情况可能会更复杂一些：庞大的飞艇可以在天空中消失，航空公司可以改变业务内容，但是已经建成的相关设施该怎么办?如果说厂房与制造设备还可以化整为零逐渐更新换代，那么——那些体积庞大的飞艇机库该怎么办?

事实证明，如果商业领域的新陈代谢让工程师与技术专家束手无策的话，那交给资本至上的商人来处理肯定没错。前不久，在德国境内的一处前苏联废弃军事基地中（不要奇怪为什么伊万会跑到汉斯的地盘上制造这种设施，还记得上个世纪90年代之前的东德是什么样子么?），一个造价超过1亿美元的飞艇机库被一群来自马来西亚的商人敲定了重新利用的新规划：拜这所在世界范围内体积排行名列前茅的独立建筑占地面积所赐，一个规模极为可观的全天候水上游乐场即将在这里动工兴建。如果你不能理解“规模可观”的真正含义，那不妨来看看这些数据：首先，这座外型近似椭球体的飞艇机库长度与宽度指标分别为1100英尺和700英尺，折合为公制大约为335米与213米，简单计算一下便可得知实际面积至少会在70 000平

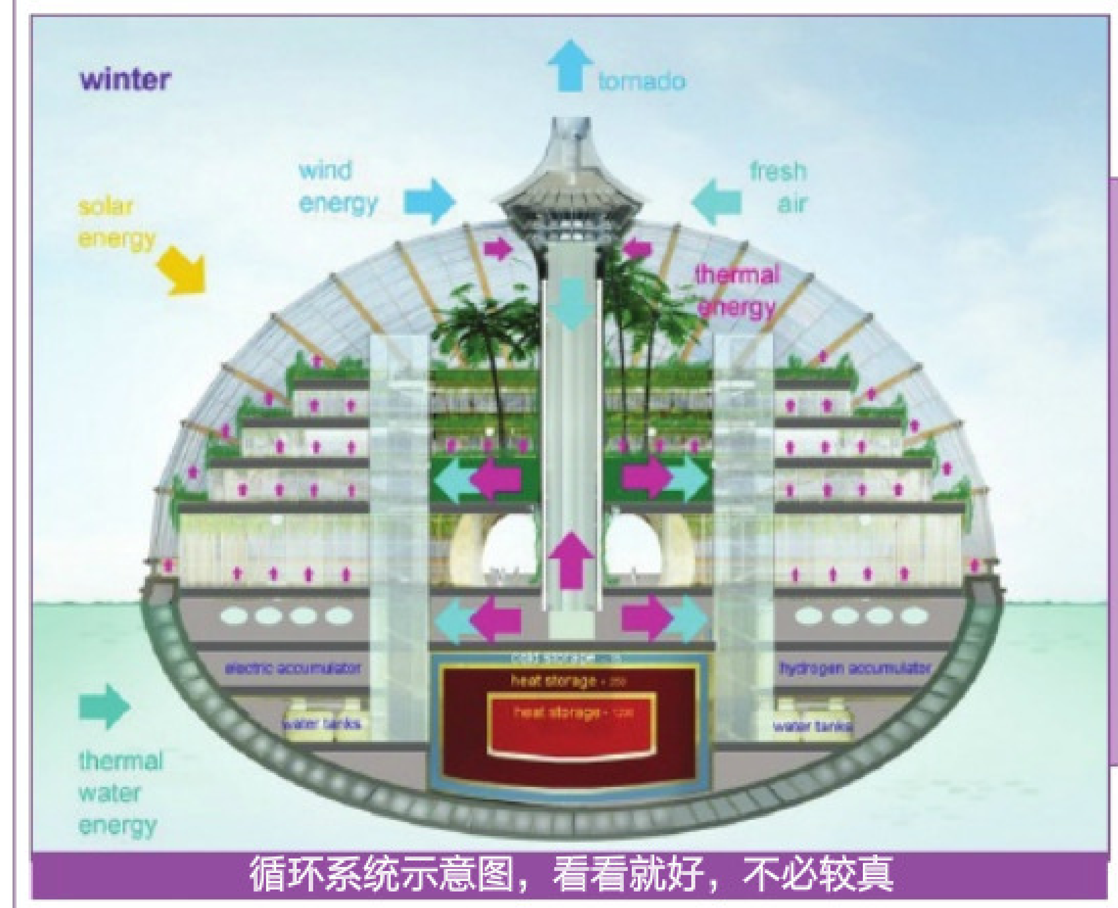



显而易见，这座东西肯定没法转行做普通仓库……它实在是太大啦


全天候水上乐园的构想图，隐约能看到沙滩的样子


真·鹦鹉螺号?


我没看懂这玩意的推进装置在什么地方，不过这东西真的需要这种设施?



循环系统示意图，看看就好，不必较真

方米，也就是7公顷以上；其次，在这帮马来西亚娱乐业人士的设计规划中，这片大有可为的室内土地建设项目包括50 000棵移栽的树木，700英尺（约合213米）宽的人工海滩，四倍于标准奥林匹克游泳池面积的室内水上游乐场，以及相应规模的其它辅助娱乐设施。最让人浮想联翩的是，从照片上的建筑特征卖点来看，表面结构上的开合装置很有可能会被保留下来。想象一下吧，一片对外开放的全天候海滨沙滩会是多么美妙的度假地点?

当然，我相信想象力丰富的读者朋友们能想到的绝不仅仅是沙滩排球，无独有偶，另一项形态上颇具异曲同工之妙的工程设计似乎更加透彻地揭示了这个游乐场的真正用意，一起来看：

谁说方舟一定要有棱有角？至少俄罗斯人不这么认为。

前不久，来自俄罗斯的建筑公司Remistudio推出了这么一款奇妙的全天候酒店设计：根据构想，这所酒店的拱形外壳可以承受各种自然天灾的侵袭，无论是地震、洪水还是海啸都不会对它造成致命影响；即便海平面上升淹没了酒店的地基，全封闭的结构也可以让它悠然地漂浮在海面之上；最重要的是，这个全封闭的酒店内部拥有完整的生物循环系统，可以自给自足地维持内部住客（或者说乘客）的正常生活需求。噢，我猜得到你在想些什么：一艘应对2012全球危机的新世纪方舟，对不对?

不过呢，尽管构想是美好的，但和所有的概念设计一样，理论与现实的差距永远是残酷的。但是，能够为发展的方向指明思路，这才是概念设计的真正意义吧。

新闻链接：

方舟游乐场：

http://www.theatlantic.com/technology/archive/2011/01/picture-of-the-day-airship-hangar-turned-into-a-waterpark/68740/

方舟酒店：

http://www.gizmag.com/ark-hotel-concept/17395/picture/126906/

其实，和圣杯、约柜和朗基努斯之枪一样，方舟这个同样经由《圣经》而被世人所熟悉的典故从来就不缺关注。就以近代的事迹为例，早在1983年，著名日籍虚业家（可以理解为耸人听闻的忽悠专家）康芳夫就曾经组织过大规模的方舟遗迹探寻活动，而在上个世纪80年代末90年代初，各种地摊小报上“惊现方舟”的新闻也曾经热炒一时。其实，稍微懂点生物学常识的朋友都知道，要想在一艘体积极为有限（《圣经》原典中的方舟可不是航空母舰，尺寸其实比现代的导弹驱逐舰也大不了多少）的木船上饲养习性各异的一大群动物，并且还要让所有生物至少存活两个月是完全不可能的。另外，自给自足的生态圈系统试验早已不是什么新闻：早在上个世纪90年代，美国亚利桑那州就曾经建设过一座名为“生物圈二号”的微型人工生态循环装置，目的就是要试验在现代技术的水平下是否可以制造出脱离地球环境独立存在的生态系统，结果这个试验在勉强维持了三年之后宣告完全失败。总而言之，以当前的技术来看，方舟与人工生物圈依旧仅仅是个颇具吸引力的商业噱头，至于真要一本正经地把这个构想化作现实嘛，那的确只能无奈地说上一句“认真你就输了”。

另外，有关那个近年来相当热门的“2012世界末日”预言，如果有机会的话，在今年年底的时候我会制作一期探讨这方面内容的专题，感兴趣的读者不妨期待一下。

2.惊奇人物：发现了4颗地外行星的瓦斯工人

你是否依旧对夜空中的星辰抱有向往?

你是否依旧渴望能够在科学探索领域内获得建树?

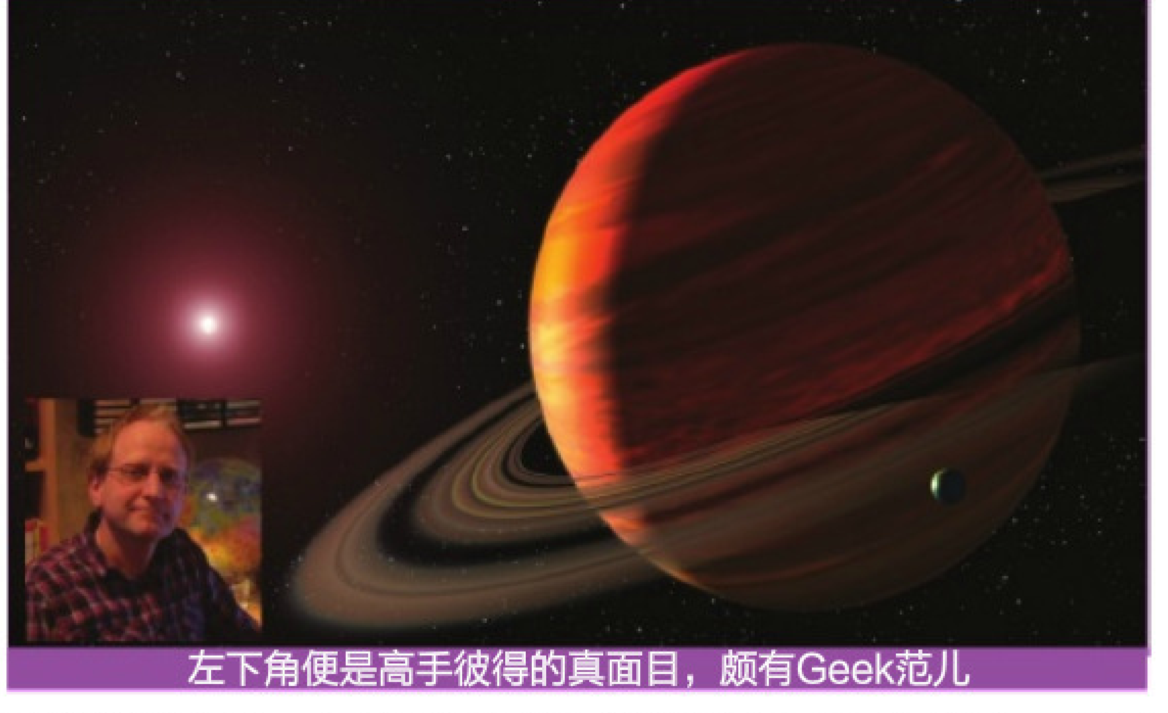
翻翻小时候写下的日记，有多少人给自己立下过“成为科学家”的志向?

我们经常把如今的碌碌无为默默无名归结为“现实带来的压力所致”，但现实果真如此吗?

至少，这位来自英伦三岛的牛人不这么认为。

来自英格兰南约克郡的彼得·杰鲁威治（Peter Jalowiczor）就是这么一位当代奇人：尽管他没有任何天文观测仪

器，尽管他自己没有受过任何专业天文学研究培训，但这位了不起的瓦斯工人却凭借自己的计算分析成功地发现了4颗地外行星，精彩！


左下角便是高手彼得的真面目，颇有Geek范儿

可能你会有疑问：连望远镜都不用也能在天文学领域获取新发现吗？还是来看看这位高手自己的介绍吧：“遥远的恒星很难直接使用望远镜进行详细观察，要对它们周围的行星展开观测更是困难有加，所以我观察的是恒星本身在运动过程中产生的微小摆动迹象，专业的软件可以整合统计这些散碎的线索计算出行星的轨道参数，经过多年的累积建立起档案之后就能逐渐确定观测行星的属性。”

就这样，凭借着两台家用电脑对加利福尼亚大学提供的公开数据图表进行分析，经历了3年的研究之后，这位杰出的天文学票友终于获得了辉煌的成就，鼓掌！

不过话又说回来，这位彼得大侠能够如此成功也不是没有先决条件的，两个理科学位就是他的知识资本，嗯，由此可见蓝领阶层果然藏龙卧虎，《生活大爆炸》中的笑料噱头果然不乏现实基础。

新闻链接：

http://gizmodo.com/5723473/how-this-guy-discovered-four-new-planets-without-a-telescope

说实话，天文学方面自古以来就不乏这种笔耕不辍取得成绩的先人与先例：著名天文学家约翰尼斯·开普勒是个无药可救的近视眼，能够发现行星运动三大定律纯粹是对导师第谷留下的观测数据进行孜孜不倦计算的结果；太阳系第八大行星海王星的发现也离不开对观测数据展开的整理计算，所以如今才会有“笔尖上发现的海王星”这句俗语存在；最后，即便脱离天文学的领域，在与透镜打交道的学科中有所建树的也不乏平头百姓——被后人誉为“微生物学开拓者”的安东尼·列文虎克生前虽然勉强算得上是个公务员，但他的实际工作说穿了就是个看门大爷——真正的科学既无国界又不分职业贵贱，自古以来就是如此。

3.惊奇科技：制造食物的打印机

提起打印机，大家的第一印象是什么？

惠普？佳能？爱普生？廉价的设备与昂贵的耗材？连续供墨装置与墨粉填充业务？

归根结底，这些印象的主题始终没有脱离“平面印刷”的领域，对不对？

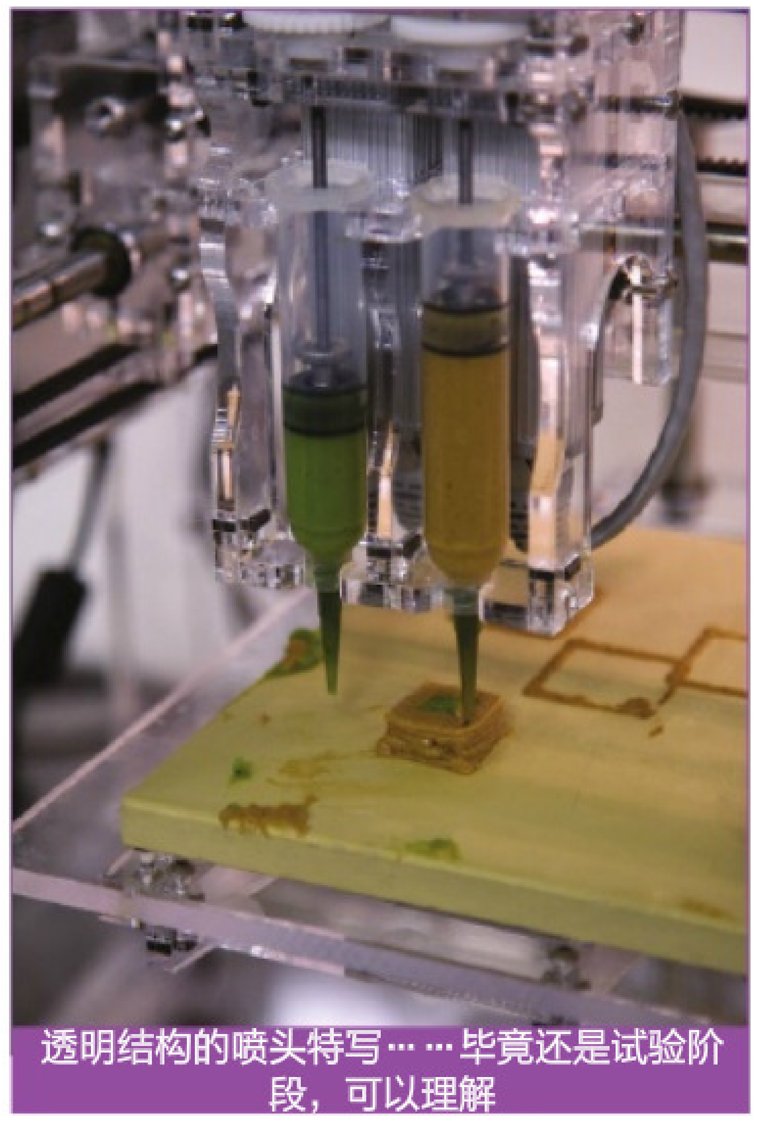
然而今天我们要介绍的第三件奇事却有点不一样——这台打印机送出的成品并不是财务报表和实验报告，而是看上去卖相还不错的食物。

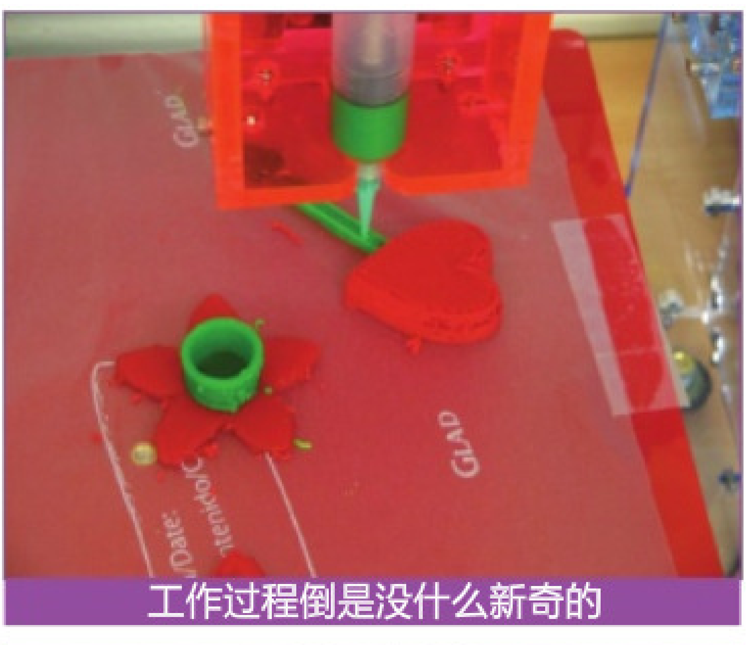
噢，饱读诗书的读者朋友们可能会说，我明白你的意思，“画饼充饥”对不对？

啊哈，很遗憾，这次经验主义可是发挥不了作用——这台打印机的功能并不是打印出一张照片品质的奶油焗扇贝彩图贴在格子间里让吃泡面的加班一族获得心理上的满足感，而是制造出货真价实可以大快朵颐的美味点心。

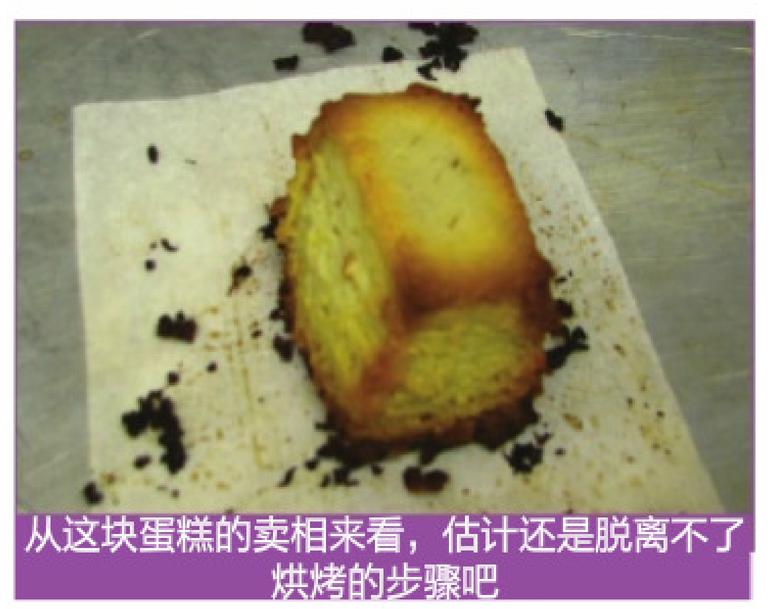
听起来玄乎其玄？实际原理其实并不复杂，请看图：这台奇妙的设备拥有和传统打印机连续供墨系统类似的大容量耗材贮存罐，不过容纳其中的并不是经常堵塞喷头的墨水，而是成分口味各异的流体食物。至于具体的工作过程倒是不算复杂：操作者提供自己设计的食谱代码命令，打印机依据指令在案板上依次喷射出液化的原材料，一层接一层地堆积起来形成立体形状，然后嘛……烤箱烘焙还是微波炉处理估计就得看食材本身的性质了，但这至少会比下厨房与面粉鸡蛋和酵母白糖肉搏来得轻松，不是么？

心灵手巧的家庭主妇和技艺高超的金牌大厨也许会对这件发明不屑一顾，也许会认为这种工业化的生产流程是对烹饪艺术的亵渎，但对于广大沉迷于尖端技术忽略基本生理需求的Geek一族来说，这台打印机背后隐含的意义明显会是另一重境界：想试试巧克力口味的鱼子酱披萨是什么滋味？想尝尝与自己PC的主板形状颜色


透明结构的喷头特写……毕竟还是试验阶段，可以理解



工作过程倒是没什么新奇的


从这块蛋糕的卖相来看，估计还是脱离不了烘烤的步骤吧

一致的薄饼是什么味道？没问题，设计的部分留给我们自己处理，至于加工的流程嘛就交给这台打印机完成吧，就是这么方便。

当然，敏锐的读者朋友们可能会发现，这台打印机的基本结构表明它似乎并不是量产化的产品，没错，这台不成熟的装置目前还仅仅是美国康奈尔大学某个研究项目的试验机，但经过以上的介绍你应该能够理解这项技术的前景，让我们一起来期待它的完善吧。

新闻链接：
http://ccsl.mae.cornell.edu/node/194

其实，早在2007年，康奈尔大学的某位教授就曾经发表过这种言论：与传统的平面打印机相比，三维立体打印机对于一般家庭的意义是难以估量的，想象一下在自己家里DIY的牙刷、餐叉和拖鞋吧，这难道不值得我们欢欣鼓舞吗？

我认为这个理论十分靠谱。也许你会觉得这种构想毫无意义，没关系，让我举个大家喜闻乐见的例子：

我相信，对于“大软”的广大读者来说，喜欢变形金刚以及各种模型手办的朋友应该为数不少，那么，诸多出自官方价格昂贵的上架产品是否能彻底满足你欣赏把玩的需要？各种出于成本考虑而不得不简化省略的设计是否让你感到遗憾？你是否幻想过能够经由自己的设计创造出符合个性需求的完美订制品？如果你曾经抱有过这种想法，那么可以创造实物的3D打印机难道不正是让一切问题迎刃而解的实用化方案吗？

除此之外，即便你认为自己的三维软件建模能力不足以设计出可以满足自己预想的设计，那么直接使用来自专业人士之手制作的3D模型效果又会如何呢？既然3D化早已是游戏工业的主流设计趋势，那么让显示器中的角色化作可以放在办公桌上的实物，从技术角度来说并非完全不切实际。

不过话又说回来，建模与贴图是两个截然不同的概念，凹凸贴图制作出来的效果是否可以被处理模型的3D打印机完全还原还是未知数。但是，如果你曾经尝试过白模手办的制作，应该会理解“涂装”这个步骤对于实物模型的效果影响会有多么明显。至少对我来说，实用化的3D打印技术发展前景还是相当可观的，值得我们期待一番。



让人浑身抽搐只想罢手的奥林匹克选手——QWOP

链接：
http://www.foddy.net/Athletics.html

你是Qwop，我们这个牛毛小国唯一的奥林匹克运动会选手。

使用Q、W、O、P四个控制键移动你的双腿。

理论上你可以跑上个100米。（嗯？制作者心虚了）

……但是我们的训练程序不是很可靠。

记住，无论胜利还是失败对你来说都不重要。（喂喂喂……）

——以上内容摘自QWOP这个游戏的自述文本，当然，括号里的内容是我的即兴发挥，不过我相信任何一个尝试过这游戏的玩家都会产生这种共鸣。



本人目前最高记录，欢迎打破

总而言之呢，这部游戏就是一款看上去十分正经（4个按键控制的可是这位选手双腿的4个部分，专业性可以打10分，是不是？），实际玩起来只会让人笑得满地打滚的恶搞游戏（毫不夸张……不信往下看）。至于具体原因嘛，只要上手一试就知道。

乍看之下，这部游戏画面上明确标示出了控制方式：Q、W两个键控制这位选手的大腿，O、P这两个键控制小腿的运动，然而实际操作起来却完全不是这么回事：颠三倒四的肢体行动，摇摆不定的重心位置，再加上扭曲程度全无上限的关节活动范围，对于初次上手的玩家来说，伴随着一声“咔嚓”的脆响在跑道上五体投地几乎是必然的下场——然后自然就是Game Over大侠请重新来过咯。

至今为止，我个人找到的唯一比较稳定的前进步骤是这样：首先长按一下Q键，让这个四肢协调性无限趋近于0的选手迈开一大步，顺利的话你会看到这个傻乎乎的家伙用劈叉的姿势大大咧咧地“戳”在了跑道上；然后，用某种微妙的节拍顺次轻点Q、W两个键，走运的话你便能让这位运动会代表开始用膝盖一点一点地在跑道上缓慢地蠕动前行，具体形象可以参考冻僵的尺蠖爬树的模样；接下来……接下来就用这种可笑的姿势一点一点向前方奋力掘进吧，只要有耐心爬个十几二十米应该没啥问题。

我发誓，在我不断摸索终于找到这种毫无任何美感可言的可靠操作方式后，我的耳边清晰地响起了宙斯的大笑、雅典娜的咆哮以及阿波罗绷紧弓弦的不祥之兆——还好阿瑞斯这个负责暴力活动的好战分子已经被奎托斯干掉了。呜呼，屹立在奥林匹亚云端的众神们，我发誓把这个游戏玩到这个地步绝对不是我的本意，如果真要施以天罚的话，还是劳烦你们去找这部游戏制作者的麻烦吧……

控制方式：上文已述。注意，如果你爱一个人，可以向他推荐这部游戏，保证可以把他笑得满地打滚；如果你恨一个人，也可以向他推荐这部游戏，说不定还能让他体验一下来自奥林匹克众神的怒火……嗯，就是这样。P



各司其职
精解Windows 7用户权限

■广东 GZ

关键字：权限 用户 控制

编者按：在这期的Windows 7深度讲解中，我们讲讲“用户权限”。微软对Win7用户权限的设计中，最大变化是引入了用户账户控制（UAC）功能，结合系统设置，在实现多用户共享系统资源的同时，最大程度地保障了操作系统和用户数据的安全，只有用好这项功能，你才能真正用好Win7。

一、分类用户的建立

就像任何需要协同工作的地方一样，Win7对于不用类型的用户有着明确的权限划分，只有这样才能防止“越权”的行为出现，避免干扰其他程序的执行或破坏用户数据。用户权限是基于用户账户所属类型决定的，分配用户权限的实质其实是如何建立不同的分类用户，对于不同的分类，Windows称为“权限组”（Group）。





我们以创建一个新用户账户为例，点击“开始菜单→控制面板→用户账户→管理账户”，点击“创建一个新账户”进入账户创建界面，在这里用户可创建两种权限的账户组，管理员组（Administrators）和标准用户组（Users）（**图1**），多数情况下，这两种用户已经满足多用户共享、管理的需求。为了便于网络资源共享，在管理账户的设置界面中，用户还可决定是否启用来宾账户（Guests）（**图2**）。如配合上Win7所设计的辅助性功能——“家长控制”，基本能保证在多用户账户安全使用的基础上，共享计算机内的系统资源。

当然，这并不是说Win7只有这3个权限组，点击“开始菜单→控制面板→管理工具→计算机管理”，在计算机管理配置界面依次展开“系统工具→本地用户和组→用户”，即可查看当前系统中所有用户账户（**图3**）。点击菜单“操作→新用户”，在新用户创建窗口中，分别填入如用户名（笔者设为“test”）、密码等内容，注意在下方复选框内可选择新用户下次登录时自主设置密码，还是维持管理员所给的密码不能修改，点击下方的“创建”按钮即创建出新用户账户“test”（**图4**）。

在用户列表里双击刚才创建的新用户“test”打开属性窗口，将窗口切换到“隶属于”页面，可以发现“test”账户默认隶属于标准用户组（Users）（**图5**）。点击下方的“添加”按钮，在弹出的“选择组”选择框中，输入对象名



称“Power Users”，之后点击确定添加（图6）。回到“test”账户属性窗口，可发现“test”账户已同时隶属于两个权限组，即刚才添加的高权限用户组（Power Users），以及之前所在的标准用户组（Users）（图7）。也就是说通过刚才的操作，我们将“test”账户的权限提升到了高权限用户组（Power Users），但我们也并没有删除账户原有隶属的标准用户组（Users），这就说明权限其实是可以“叠加”使用的。反过来说，我们也可点击隶属于框内的“Users”组，点击下方“删除”按钮将其删除，这样“test”账户就只拥有“Power Users”的权限，成为单一权限组的成员账户。通过上面的操作，用户就能建立不同权限的账户，灵活地周旋在多用户共享资源的环境。

那么除去人们所熟知的管理员账户和标准用户账户外，Win7还提供了哪些不同权限的账户类型呢？

默认情况下Win7将用户账户分了若干个组，并给每个组赋予不同的操作权限，在计算机管理窗口依次展开“系统工具→本地用户和组→组”（图8），可以看到管理员组（Administrators）、高权限用户组（Power Users）、标准用户组（Users）、备份操作组（Backup Operators）、文件复制组（Replicator）、来宾用户组（Guests），身份验证用户组（Ahthenticated Users）等，其中备份操作组和文件复制组为维护系统而设置，平时不会被使用。管理员组拥有大部分的计算机操作权限（注意并不是全部）。还有高权限用户组，这一部分用户也有较高权限，可完成许多操作，但是他们不能修改系统设置，也不能执行一些涉及系统管理的程序。标准用户组则被操作系统完全限制在自己的用户文件内，不能处理其他用户的文件和执行涉及管理的程序等。来宾用户组的文件操作权限和标准用户组一样，但是无法执行程序。

除上述系统默认的权限组外，Win7还存在一些特殊权限成员，如Trustedinstaller（信任程序模块）、Everyone（所有人）、Creator Owner（创建者）等，这些特殊权限账户不属于任何用户权限组，是完全独立出来的特殊账户，是系统为了实现某些特殊环境的权限分配而设置。例如“Everyone”权限与标准用户组权限差不多，它的存在是为了让用户能访问被标记为“公有”的文件，这也是一些程序正常运行需要的访问权限，任何人都能正常访问被赋予“Everyone”权限的文件，包括来宾组成员。

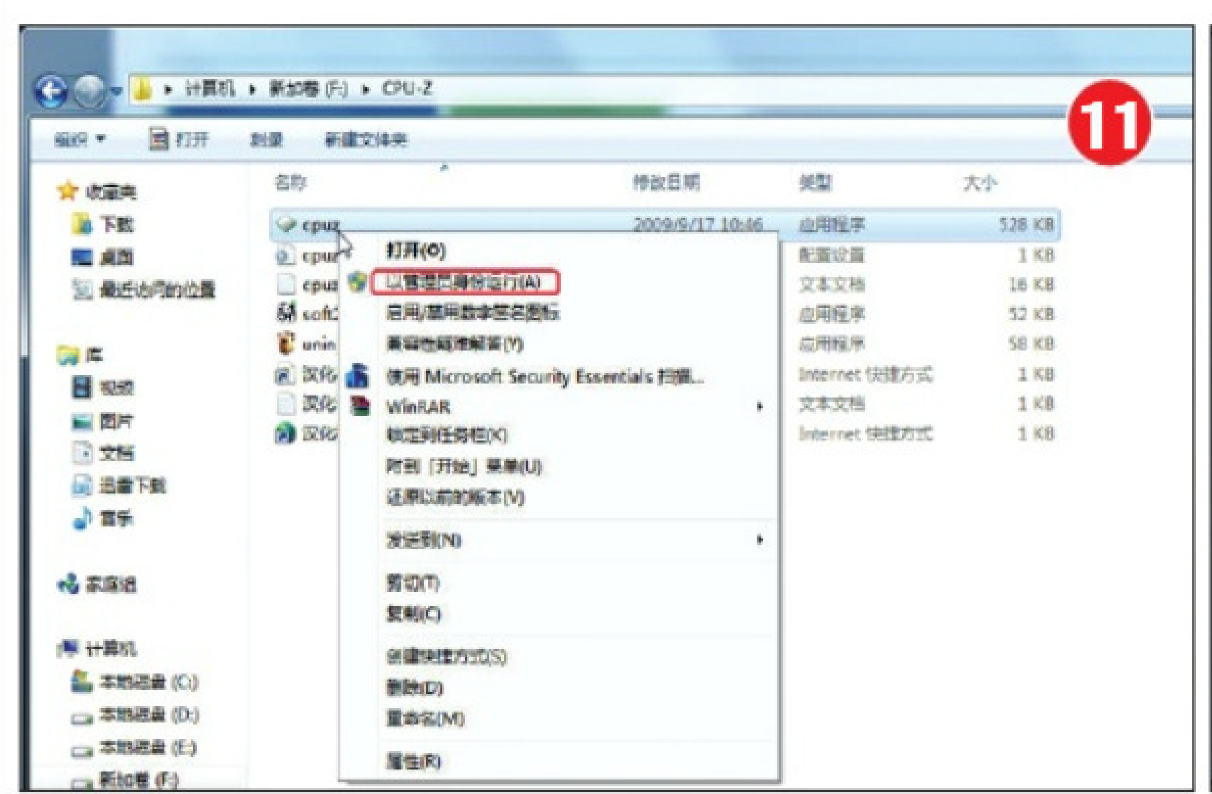
二、UAC和家长控制

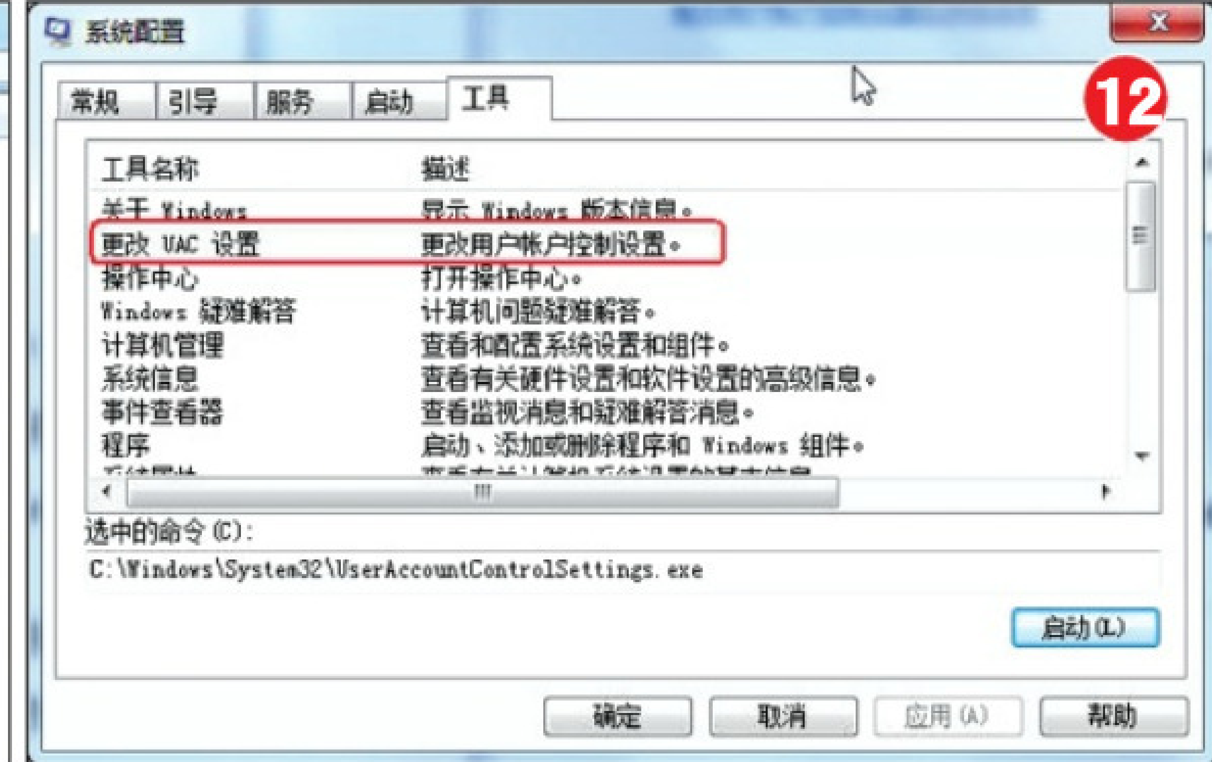


在“计算机管理”的“本地用户”中可察看Win7系统内置隐藏的“Administrator”账户，可以发现其默认状态是禁用的（图9）。Win7禁用这个管理员账户有其原因，因为它是个不受UAC（用户账户控制）限制的特殊管理员账户，而其他管理员账户——包括用户在安装系统过程中所创建的第一个管理员用户，都是受保护的系统管理员（PA）账户，受到UAC的保护。UAC集成了一系列技术，其中包括文件系统和注册表虚拟化、受保护的系统管理员（PA）账户、UAC提升权限提示，及支持这些目标的Windows完整性级别。受保护的系统管理员（PA）账户的特性是：虽然用户使用管理员账户登录操作系统，但是默认操作的权限却是标准用户，一旦触及需要管理员权限的操作，就会出现UAC的保护（或者说是干涉），即出现UAC操作提示对话框，同时用户桌面切换为不可操作的灰暗安全桌面（图10），只有用户确认UAC提示框后操作才能真正被执行。

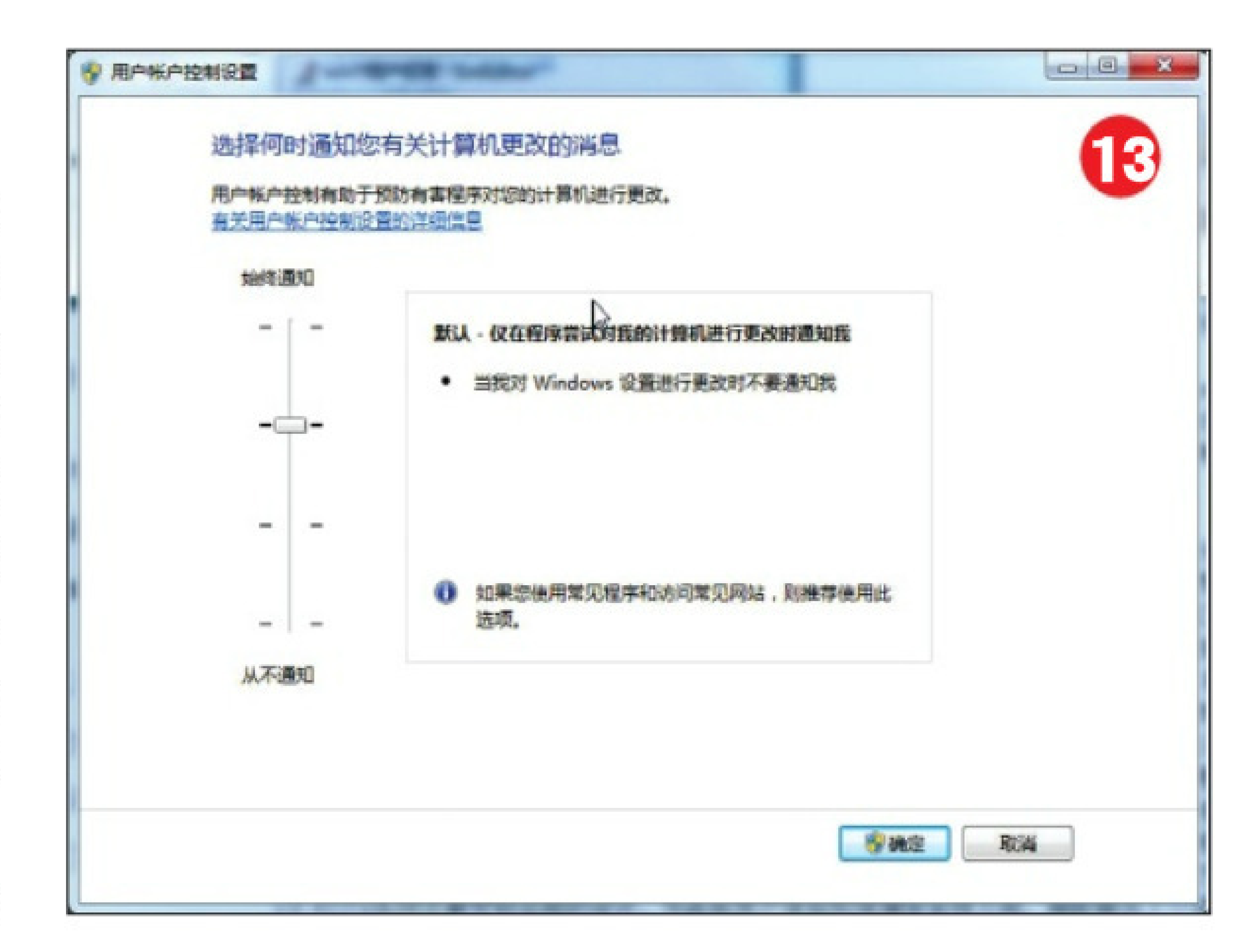
我们知道使用管理员账户和使用标准用户账户进行日常应用时，两者的系统安全性不在同一级别，理论上只有在必要的系统配置时，才会使用到管理员操作，而一般日常应用使用时，使用标准用户账户操作系统安全性更高。但长久以来，WinXP系统的用户都养成了使用管理

员权限的操作习惯，甚至许多软件厂商也习惯于让软件使用管理员权限。这种习惯使标准用户账户的设定往往成为摆设，毕竟没有多少人能耐心地在管理员账户和标准用户账户间来回切换。UAC就是在这种背景下出现的，它保证了用户日常操作的安全性，又可很方便地通过右键菜单提升为管理员权限进行操作（图11），不再需要进行“注销→用户切换”等繁琐操作，理论上应该是非常好的安全机制。可过于频繁地弹出UAC提示，普通用户根本无法理解它们，只会令人反感和迷惑，UAC成为Vista系统中最受到诟病的设计。因此在用户体验和保障安全性之间，微软做出了一定的权衡，甚至可以说是妥协——Win7的UAC有了等级划分。点击开始菜单，在“搜索程序和文件”输入框中输入“msconfig”，回车打开系统配置窗口。在弹出的配置窗口选择“工具”标签，在列表中找到“更改UAC设置”项（图12），点击启动按钮打开UAC分级面板。





Win7的UAC分为4级，默认级别与Vista中的不同，只有当非Windows自带可执行文件请求提升权限时，Win7才会提示用户，而针对其他可执行程序的提示与Vista相同。下面接下来的滑块位置是第二个新设置，它后面附加了“不降低桌面亮度”。该模式和默认模式的唯一不同之处在于，提示将出现在用户的桌面（而不是安全桌面）上。这样的好处是用户可在提示处于活动状态的同时与桌面交互，但也会出现第三方辅助功能软件无法在该对话框上正常工作的问题。最后如果选择最底部的滑块位置，将完全禁用UAC，所有采用PA账户运行的软件都将使用完全管理权限运行、文件系统和注册表虚拟化将被禁用，并且保护模式IE将被禁用（图13）。



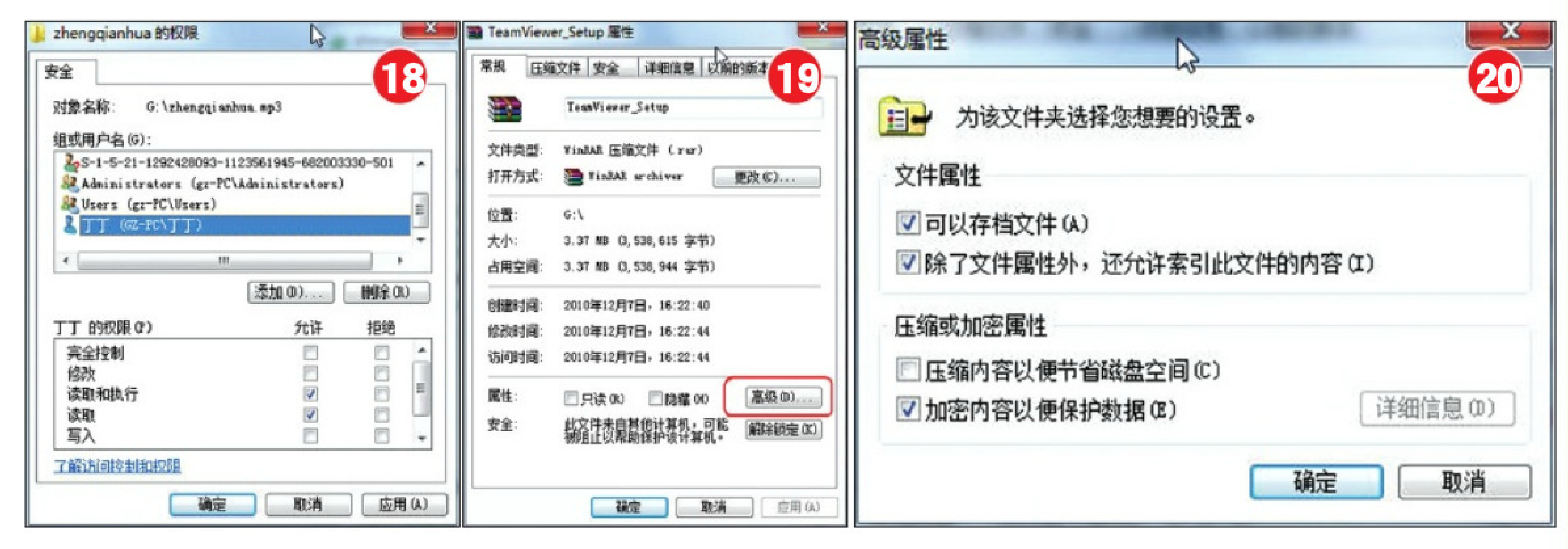
家长控制功能是在用户账户权限基础上，对标准用户权限进一步限制的Win7新功能，这样不仅能限制标准用户对于系统本身的设置和操作，也能控制其运行的应用程序和访问的网页，以及使用计算机的时间。打开“控制面板→家长控制”，点击中间的“创建新用户账户”，然后在弹出的创建用户窗口，键入新用户的名称并点“创建账户”按钮即可创建出一个标准用户账户（图14），点击新创建的账户，启用家长控并应用当前设置（图15）。启用家长控制功能后，就能进入家长控制的子控制项目，如通过简单的鼠标拖放，就能对被控制用户的时间使用进行限制（图16）。



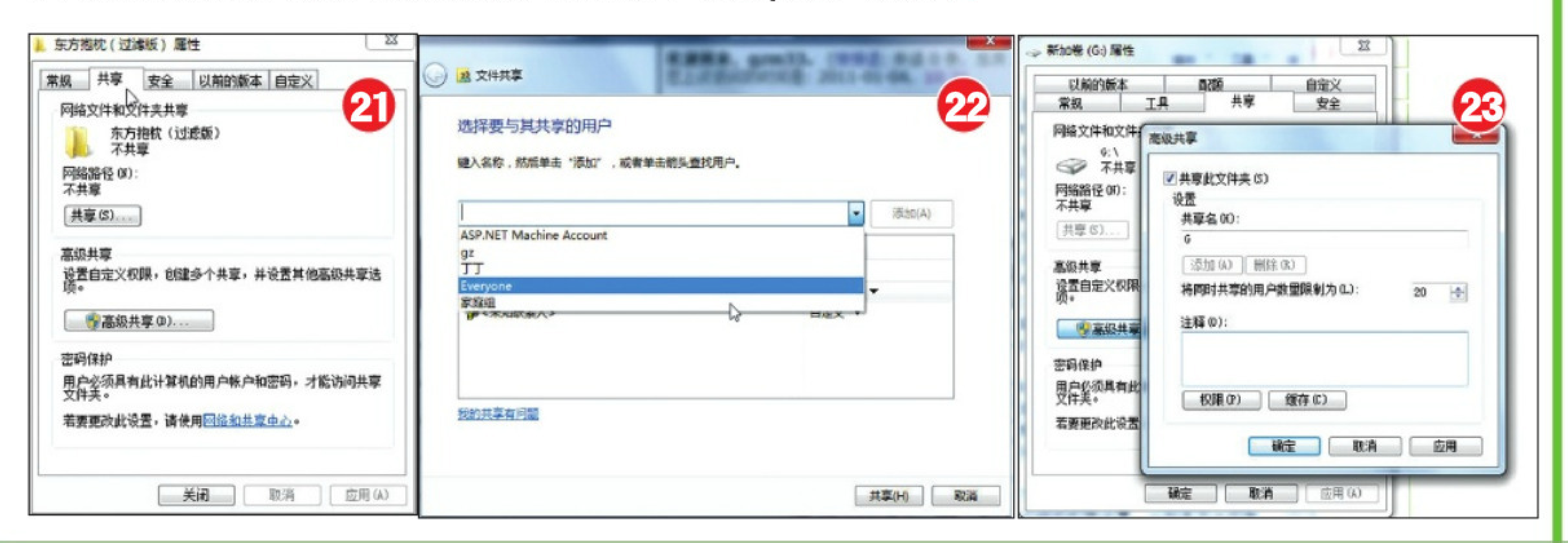
三、文件权限的分配

权限组的限制并不仅仅体现在对操作系统本身的设置上，它对用户的文件数据也有同样限制。以任意一个文件为例，在此文件上单击右键，在弹出菜单中选择属性，在属性窗口中切换到安全选项卡（图17）。这里可看到当前文件所对应的每个用户和用户组的权限设置，分别有完全控制、修改、读取并执行、写入及特殊权限。当权限为完全控制时，表示此用户或用户组中用户对此文件具有完全控制权，可进行下方的修改、读取并执行、读取、写入任何操作。对于没有列出的用户账户，可点击编辑按钮，在弹出的编辑对话框中点击添加，输入用户账户名并确认添加进列表，然后在下方的权限复选框中选择，决定该用户能否访问编辑文件（图18）。当然这种文件访问的限制只针对标准用户账户，管理员账户由于自身能够编辑文件权限，因而这种限制是不存在的。因此标准用户如果要保护自己的文件数据和隐私，只能通过NTFS加密功能，这同样是基于用户账户权限的高级功能。右键点击文件数据打开属性窗口，在常规标签下点击高级（图19）。在高级属性对话框中勾选“加密内容以保护数据”，点击确定即可完成加密，对于加密账户其访问是透明无障碍的，而其他账户即使是管理员账户都无法访问（图20）。





文件访问权限更重要的应用环境是网络共享，右键点击要共享的文件夹，打开属性窗口，切换到共享标签页面，点击共享按钮即可进入网络访问权限设置（图21）。在文件共享的设置窗口中，共享列表中会显示出当前可访问的网络用户权限，点击右方的三角下拉符，即可编辑用户的访问权限。对于共享列表中没有列出的用户，可通过上方的下拉按钮选择，也可直接输入用户账户名，然后点击“添加”就可将用户添加入共享列表，再编辑其网络访问权限就能完成设置（图22）。一个特殊情况是Win7的硬盘分区共享，因为硬盘分区共享驱动器无法使用共享向导，其访问权限只能通过高级共享来设置（图23）。这时尽管高级共享中已默认添加了Everyone的权限，网上邻居也能看到共享的驱动器，可网络中的用户访问时却会提示没有权限。这是由于在Win7系统中格式化的驱动器及其下的目录，默认无Everyone和Guest权限，而通过向导方式共享时会自动匹配和更新NTFS的权限，所以非根目录的共享文件夹不会遇到此问题。解决办法也很简单，按照上面的操作将共享驱动器的NTFS权限加入“Everyone”即可。P





距离不是问题
远程访问实用指南

□河南 安静的好人

关键字：远程访问 远程协助

编者按：不论你是入门用户或是熟手，都有使用“远程协助”“远程控制”的必要，除了能互相帮助解决问题外，它还能简化工作（如异地管理文件）。这篇文章从最基本的方法讲起，一直到远程办公、远程开机等高阶应用，其中涉及许多注意事项，适合新手及办公人士参考。

一、小问题的解决方案——远程协助

适用情况： A的电脑偶尔出现问题，想让B帮助其解决，A和B分别在各自电脑前。

1.简单易用——QQ远程协助

由于QQ用户群体广泛，其附带的远程协助功能得到了广泛应用。用户只需在聊天面板上方点击“应用→远程协助”即可发起请求，待对方能看到桌面后再点击“申请控制”来让对方远程操作，正常情况下申请方可以点击“断开”按钮来结束，如有异常还可通过快捷键Ctrl+Esc强行终止受控。

QQ远程协助功能实现起来较方便，一般将防火墙关闭或添加信任即可，但它对网络条件要求稍高，当有一方的网络较差或电信网通互联等情况时，被邀请方进行操作的延迟较大，甚至连对方的屏幕都看不到。需要注意，Windows7用户如果在QQ远程时，在点击“接受受控”后出现连接断开的问题，可能是被系统内置防火墙阻止，这时要检查系统家庭工作网络和公用网络的防火墙，为了方便可暂时关闭（**图1**），待操作结束后重新开启。



2.多种方式——Windows远程协助

从WinXP开始，Windows就自带了“远程协助”和“远程桌面”功能，用户不必使用第三方软件即可实现相关功能，但多数人都忽视了它们，这除了不熟悉使用方式外，还有设置上的原因，例如这两个功能都需开启系统服务“Terminal Services”，我们先以远程协助为例，在“我的电脑→属性→远程”中，勾选“允许从这台计算机发送远程协助邀请”，再点击“高级”，将“允许此计算机被远程控制”前打勾确定。

打开系统自带的“帮助和支持”（快捷键：Win+F1），在首页的“请求帮助”里点击“邀请您的朋友用远程协助连接您的计算机”（**图2**），在弹出的页面中点击“邀请某人帮助您”，这时Windows Live Messenger（以下简称WLM）会自动启动，可看到有两种邀请方式，使用MSN和使用电子邮件邀请。MSN远程协助和QQ远程协助类似，申请方在WLM的聊天面板中点击“显示菜单→操作→请求远程协助”（**图3**），协助方接受后即可开始建立连接。



连接建好后，申请方需再次确定来让对方看到屏幕，协助方点击左上角的“获取控制权”来控制电脑（图4），申请方可随时点击“停止控制”或ESC键来终止连接。电子邮件邀请则要求输入对方的E-mail、设定登录密码等信息，发送请求后协助方会收到一封带有“.msrcincident”扩展名附件的邮件，将附件双击执行并输入登录密码（图5），之后申请方电脑会弹出提示框，同意后即可进行远程协助，而帮助中的“将邀请保存为文件”是将电子邮件的附件保存到本地。

Windows远程协助使用起来比QQ远程协助略复杂，除了防火墙需关闭或添加信任外，如果申请方电脑是在局域网内，还需在路由器中做端口映射，方法是在路由器管理页面中添加（不同厂商的路由器会有区别），一般在“转发规则→虚拟服务器→添加新条目”下，服务端口号填入3389，IP地址为本机内网地址，状态为生效，最后点击保存（图6）。用户如果是通过WLM发起的邀请，还需安装该软件（下载地址：http://goo.gl/d4FOD）。



3.无需邀请——51MyPC、网络人

适用情况：A的电脑经常出现问题，一般都由B来解决，但A不一定都在电脑前，A对B很信任。



一些远程控制软件不用对方邀请，在对方电脑中安装被控端程序，协助者能够直接登录并操作对方系统，所以带有“黑客软件”的特征，因此如果在安装被控端时，对方安全软件提示病毒，应“允许”或“添加白名单”。

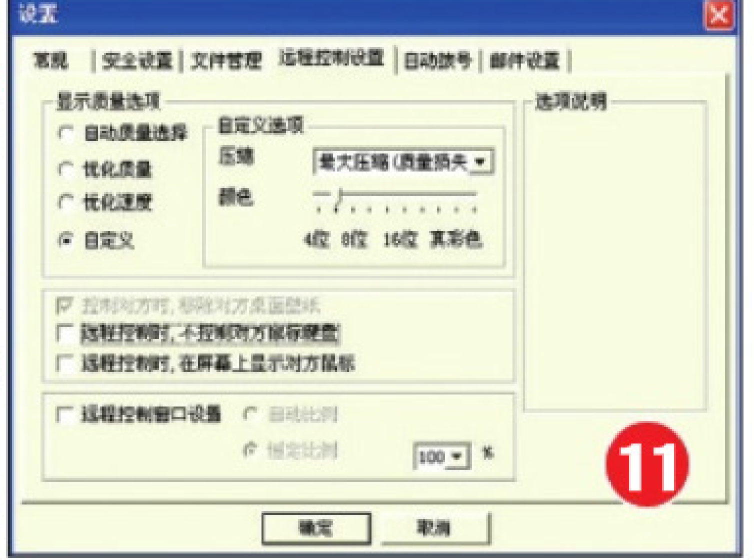
“51MyPC”“网络人”都是比较成熟的软件，它们各有优劣。如使用51MyPC（可免费试用6个月），则要在其官网（www.51mypc.com）上分别下载被控端和控制端程序，被控端安装后会自动添加开机启动和系统服务，用户需申请账号并登录（图7），控制端是单个的EXE文件，用被控端上的账号（E-mail）登录，远程主机输入被控端的计算机名（图8），点击远程协助即可以默认的窗口模式连接至对方电脑。笔者使用发现，51MyPC免费版不能远程传文件，控制端登陆也没有类似“记住密码”的选项，可能会给用户使用带来不便。



“网络人”有完全免费版，它的被控端和控制端程序是一样的，被控端需申请账号并登录，还需设置控制密码，控制端输入对方ID和控制密码，点击连接即可远程控制其桌面（图9），在屏幕上方中间会出现工具条，其中有文字聊天、文件传输、屏幕录制、屏幕截图等功能，点击文件传输后会出现本机硬盘分区和远程电脑硬盘分区，分别在窗口的上方和下方（图10），用户直接上下拖动文件即可进行文件传输。在软件主面板上的设置里有更多详细的选项（图11），比如“安全设置”可调整控制端权限及连接方式等，“文件管理”可设置本机共享的目录，方便被控端和控制端的用户，但该软件的缺点是有弹窗广告。另外，Oray的向日葵软件功能和这两款软件类似，这里不再赘述。







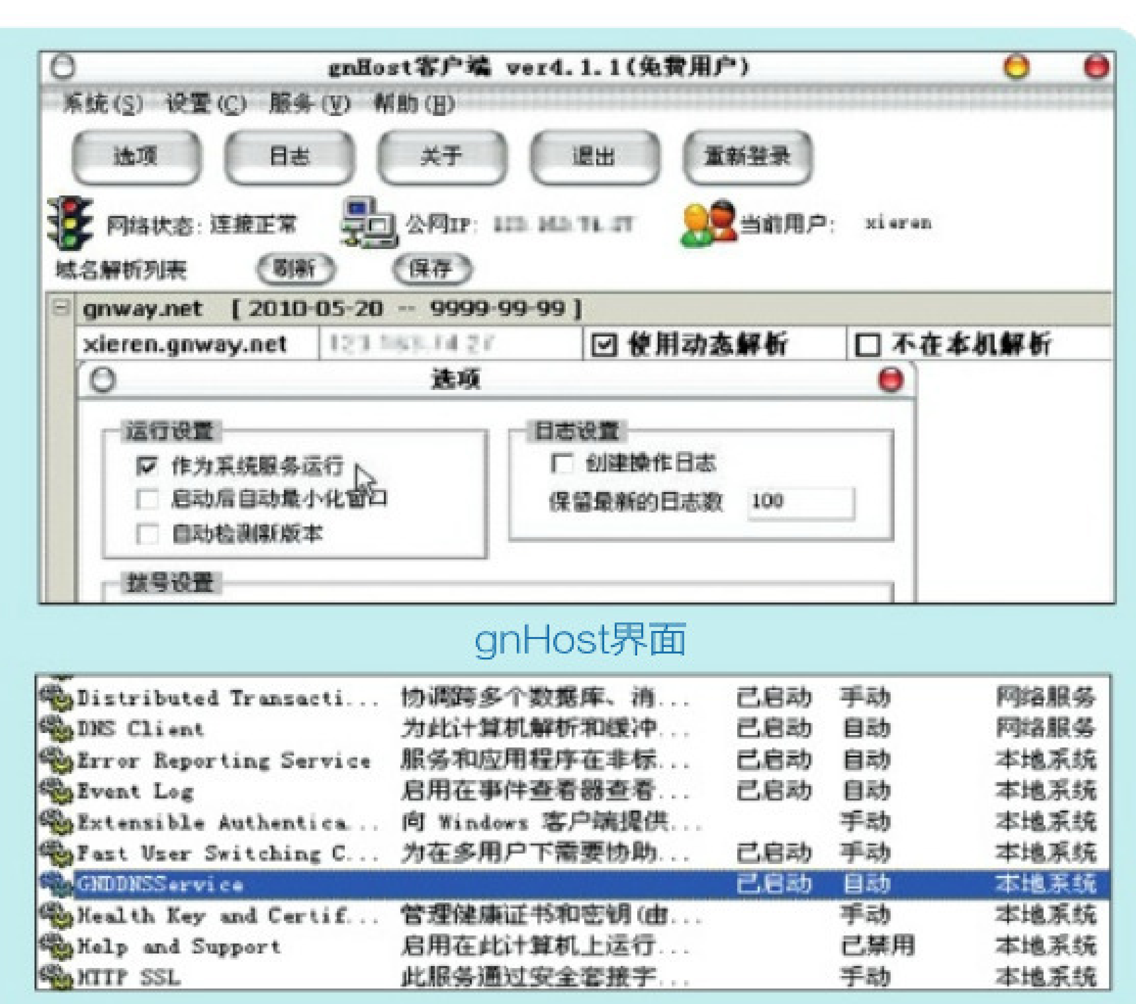
二、轻松远程维护——Windows远程桌面

适用情况：B能对A的电脑进行远程维护或监控，甚至能将其资源下载到本地，但这些操作A看不到，即不影响其正常使用。

受控端用户同样需要在“我的电脑→属性→远程”中勾选“允许用户远程连接到此计算机”，点击“选择远程用户”可设置用于远程访问的系统账户（管理员组账户都拥有此权限），用户可根据实际需要进行选择。控制端用户通过“开始→程序→附件→远程桌面连接”打开登陆界面，输入对方IP或“动态域名+:3389”（内网需在路由器中做端口映射），点击连接即可打开登录框，输入账号密码后可登录操作对方桌面。

小提示：什么是动态域名?

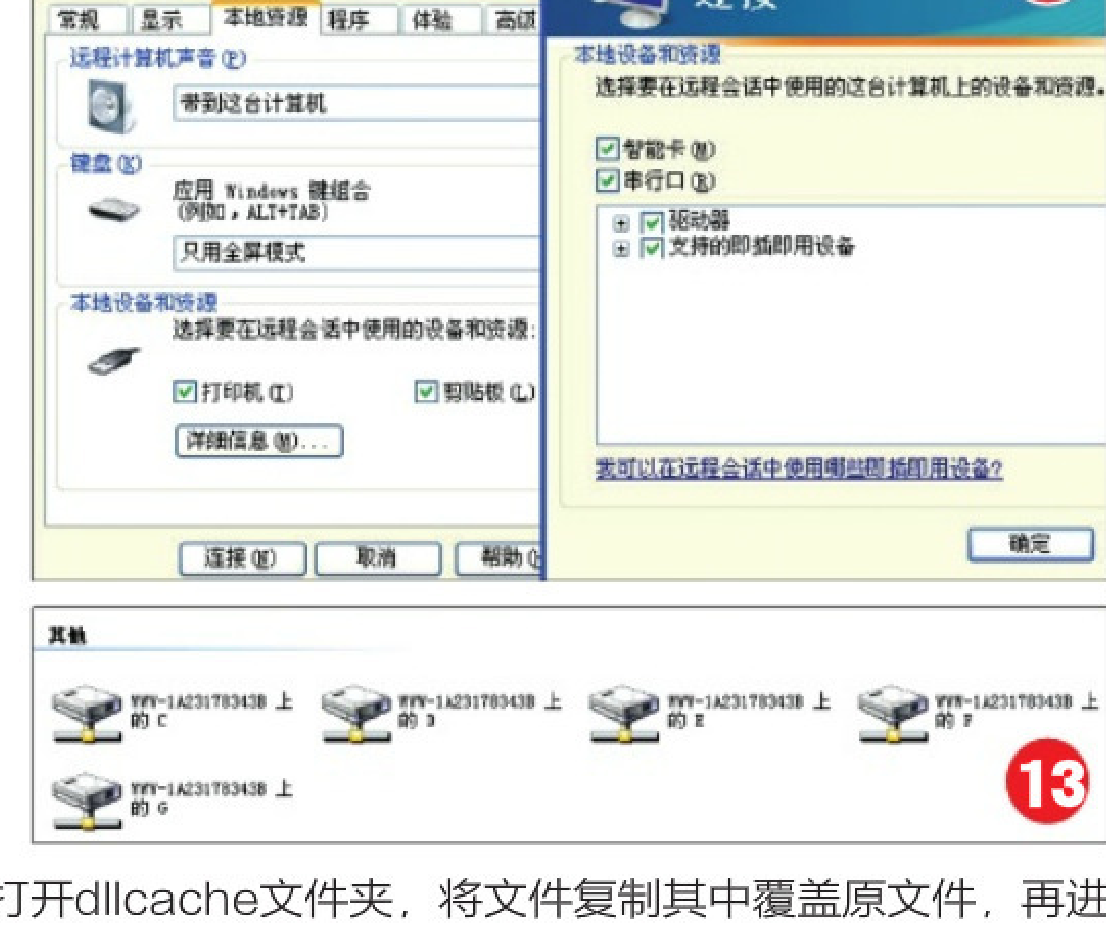
目前大多数用户还是ADSL上网，获取到的外网IP并不固定，断线重现后会改变，这就给外网访问者带来了麻烦，使用动态域名软件后，用户通过固定域名即能登陆到这台IP变化电脑上。知名的动态域名软件有“花生壳”和“金万维”，Oray的花生壳作为老牌软件不再过多介绍，而金万维的动态域名服务也积累了越来越多的用户群。打开金万维主页（www.gnway.com），点击“客户服务→下载专区”，在“动态域名服务→gnHost”后点击下载，安装完毕后打开软件，注册账号并登陆，当公网IP显示出之后就能正常使用了，动态域名是“账号.gnway.net”的形式，用户还可通过“设置→选项→作为系统服务运行”使电脑开机后自动运行它。



gnHost界面

添加至系统服务后可随系统启动

点击选项能看到更多的连接设置，“显示”里可调整远程界面的窗口大小及颜色，“本地资源”里可设置是否在本地播放远程计算机上的声音。点击“详细信息”，在串行口和驱动器前打勾（**图12**），用户远程连接后就能将资源保存到本地硬盘上，在“我的电脑”里可看到“XX上的X分区”即是本地硬盘（**图13**），注意“打印机”无论勾选与否都只能使用远程电脑上的打印机，而不能使用本地打印机。



用户在远程登录至WinXP系统的电脑时，被登录电脑就会注销当前账户，即使换用不同系统账号登录依然会出现这样的问题，我们可以使用下面的方法来解决：

1. 打开系统服务，找到“Terminal Services”项，在属性→启动类型里设为已禁用，重启电脑；

2. 下载termsrv.dll文件（地址：http://goo.gl/xocwS），解压文件后，将得到文件扩展名后的“.2055”删除，在“我的电脑”地址栏中输入“%systemroot%/system32/dllcache”打开dllcache文件夹，将文件复制其中覆盖原文件，再进入“C:\WINDOWS\system32”文件夹覆盖原文件。

3. 将下列内容用记事本保存为两个REG注册表文件并双击执行，再启动“Terminal Services”服务。

文件1：

Windows Registry Editor Version 5.00
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon]
"SFCDisable"=dword:ffffff9d

文件2：

Windows Registry Editor Version 5.00
[HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Control\Terminal Server\Licensing Core]
"EnableConcurrentSessions"=dword:00000001

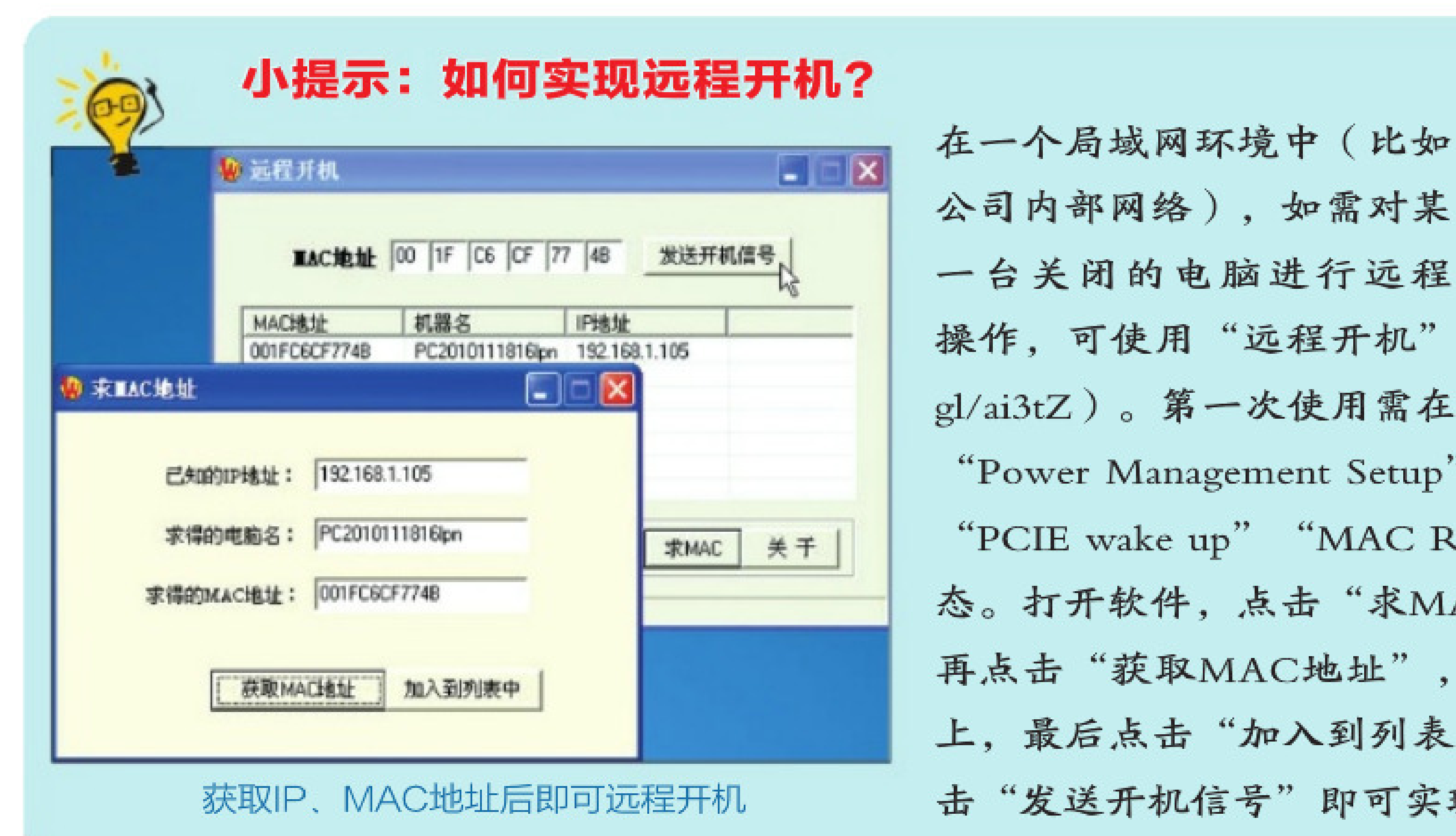
4. 新建系统账号，并设置密码，以后远程登录用这个账号登录即可，双方操作互不影响。

如果希望无需密码登录，可在“组策略→计算机配置→Windows设置→安全设置→本地策略→安全选项”里，将“账户：使用空白密码的本地账户只允许进行控制台登录”设为“已停用”（**图14**），新建的账号不设置密码也能在远程登录

使用。在“组策略→计算机配置→管理模板→Windows组件→终端服务”中，用户可对远程桌面做更高级的设置，当然一般情况下默认设置即能满足需求。

远程用户连接后，在本地电脑的“任务管理器→用户”中可看到已连接的用户和状态信息，在对应用户名上点击右键，可选择注销或强行中断对方的远程桌面（图15）。需要注意的是，远程用户通过屏幕上方的关闭按钮来关闭远程桌面时，只是断开操作，而没有真正注销用户，此时账户仍为活动状态（在任务管理器→用户里可见），只有点击“开始→注销”才能真正断开。

小提示：如何实现远程开机？



获取IP、MAC地址后即可远程开机

在一个局域网环境中（比如公司内部网络），如需对某一台关闭的电脑进行远程操作，可使用“远程开机”这款小软件（下载地址：http://goo.gl/ai3tZ）。第一次使用需在被控电脑的BIOS中作一些设置，进入“Power Management Setup”，将“Wol(PME#) From Soft-off”“PCIE wake up”“MAC Resume from S4/S5”三项设为Enable状态。打开软件，点击“求MAC”，输入被控电脑的内网IP地址，再点击“获取MAC地址”，这时电脑名和MAC地址就会自动填上，最后点击“加入到列表中”，之后双击列表中的电脑名，点击“发送开机信号”即可实现远程开机。

三、完美远程办公——远程接入软件

适用情况： A在外地办公，必须常使用总部用的一款专业软件（比如C/S模式的财务软件），重新购买再安装费用太高，且不利于数据交互。

如今信息网络化发展迅速，远程办公的工作方式也越来越常见，它对企业的信息化软件管理提出了更高要求，这促进了VPN技术和远程接入软件的发展。相较于VPN，远程接入软件的优势在于软件费用较低，且无需额外的网络线路开销，B/S架构（浏览器/服务器）也使客户端维护培训的成本大大降低。此外，远程接入软件采用了类似于Windows终端服务的协议技术，在网络上传输的只是客户端键鼠的操作数据（这些数据也经过加密）而不是在发布软件中的实际操作数据，这使远程访问对带宽的要求降低，安全性也有一定保障。

早期国内的远程接入软件市场基本由外国厂商Citrix（思杰）垄断，后来本土诞生了“瑞友天翼”“科迈RAS”“沟通CTBS”“金万维异速联”等品牌，其中瑞友公司的天翼产品研发较早，且拥有自主知识产权，技术实力较强；金万维的异速联虽然面世相对较晚，但知名度和市场份额也在迅速增长。目前市面上还有“新软极通”“汉邦极通”等品牌，其中“汉邦极通”曾有知识产权纠纷（图16），而“新软极通”似乎是由瑞友公司成立的（市场策略原因），这3款产品无论是安装过程还是界面上都非常相似。

由于工作关系，笔者对“新软极通”的操作方式比较了解，因此下面以它为例进行介绍：

西安瑞友公司状告“汉邦极通”刘涛胜诉

http://www.sina.com.cn 2009年11月27日 16:38 新华网

西安瑞友公司状告瑞友原技术总监、现北京汉邦极通公司技术总监刘涛侵犯瑞友天翼知识产权一案，2009年11月经西安市中级人民法院裁决宣判：西安瑞友公司胜诉。判决书号：2009西民四初字第221号。

1.安装与设置

在其官网（www.n-soft.com.cn）下载安装程序，以4.2版为例，软件支持WinXP、2003系统，要求IP固定并开启远程桌面（安装之后如变更IP需使用自带工具修改），安装时一路“下一步”，其中“WebServer端口”默认为80，如冲突则换一个端口（图17）。安装完毕后需重启系统，如果处在局域网内还需对“6602”和“WebServer”两个端口号做端口映射。



2.添加用户及应用程序

打开桌面上的EWEBS控制台，可看到“集控平台”和“远程控制

台”两项，先点击“集控平台→应用配置→应用分配”，左侧组织机构可添加公司名称和部门，右侧可添加用户（图18），注意添加完成后应勾选下方的“远程接入”，并点击“当前选择用户使用”。将集控平台关闭，打开远程控制台，点击左侧的发布应用程序，输入名称，点击下一步，可以看到有很多发布类型，包括C/S模式的应用程序、文件夹、文档、桌面（相当于远程桌面）等（图19），选择的类型不同，下方显示也会相应变化，之后一路点击下一步，在远程客户端设备设置界面中，在默认设置上再勾选“LPT/COM端口映射”和“磁盘映射”，这样客户端就能使用本地打印机和硬盘了，指定服务器和用户的步骤点击“添加所有”即可，这样一个应用即添加。

之后点击左侧“账户管理→用户管理”，在右边空白处点击“右键→批量添加NT账户（图20），加入Administrator组后开始操作，这样即绑定了操作系统账号，在“我的电脑→右键管理→本地用户和组→用户”中可看到新建的账号（图21）。最后点击“系统管理→许可证管理→分配许可”，最大连接数填入5。

注：软件有15天试用期，过期后卸载重新安装依然能恢复到15天。







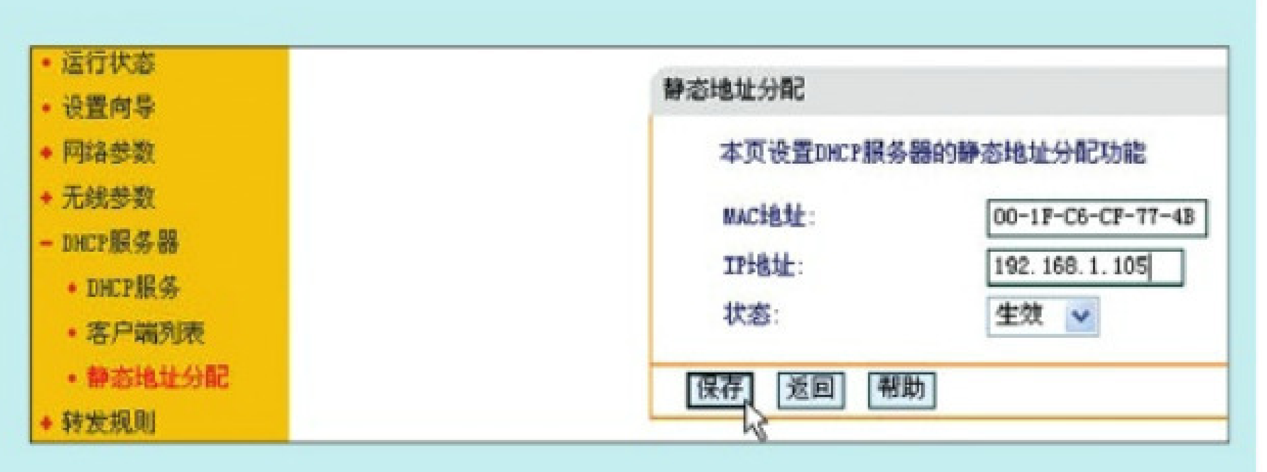


3.用户访问与虚拟打印

客户端是通过浏览器访问的，输入“服务器动态域名：WebServer端口号”即可打开远程接入网页，初次使用需要点击右下角的“客户端下载”并安装，输入用户名和密码（默认密码为8个8）登陆（图22），就能看到发布的程序等图标了，点击后在屏幕中间会出现连接进度条，程序打开后点击屏幕上方工具条的设置系统参数按钮，在打印机设置下选择“虚拟打印”，“本地默认打印机”选择本地使用的打印机型号，以后在远程打印时，在打印设置里选择“NFEWEBS虚拟打印机”即可使用本地打印机。

小提示：绑定IP地址有益处

处在局域网中的受控端电脑的IP如果是自动获取的，变化的IP由于端口映射等原因会造成以上某些应用无法实现，如果其他电脑都是自动获取而手动指定这台电脑IP，又可能出现IP冲突问题，最简单的解决方法是将本机物理地址与IP地址绑定，在路由器里的“DHCP服务器→静态地址分配→添加新条目”中，输入MAC地址和需要绑定的内网IP，状态为生效，最后点保存即可。



路由器绑定IP和MAC地址的设置界面



网页中的豪华工作室

透过Chrome体验互联网应用的未来（下）

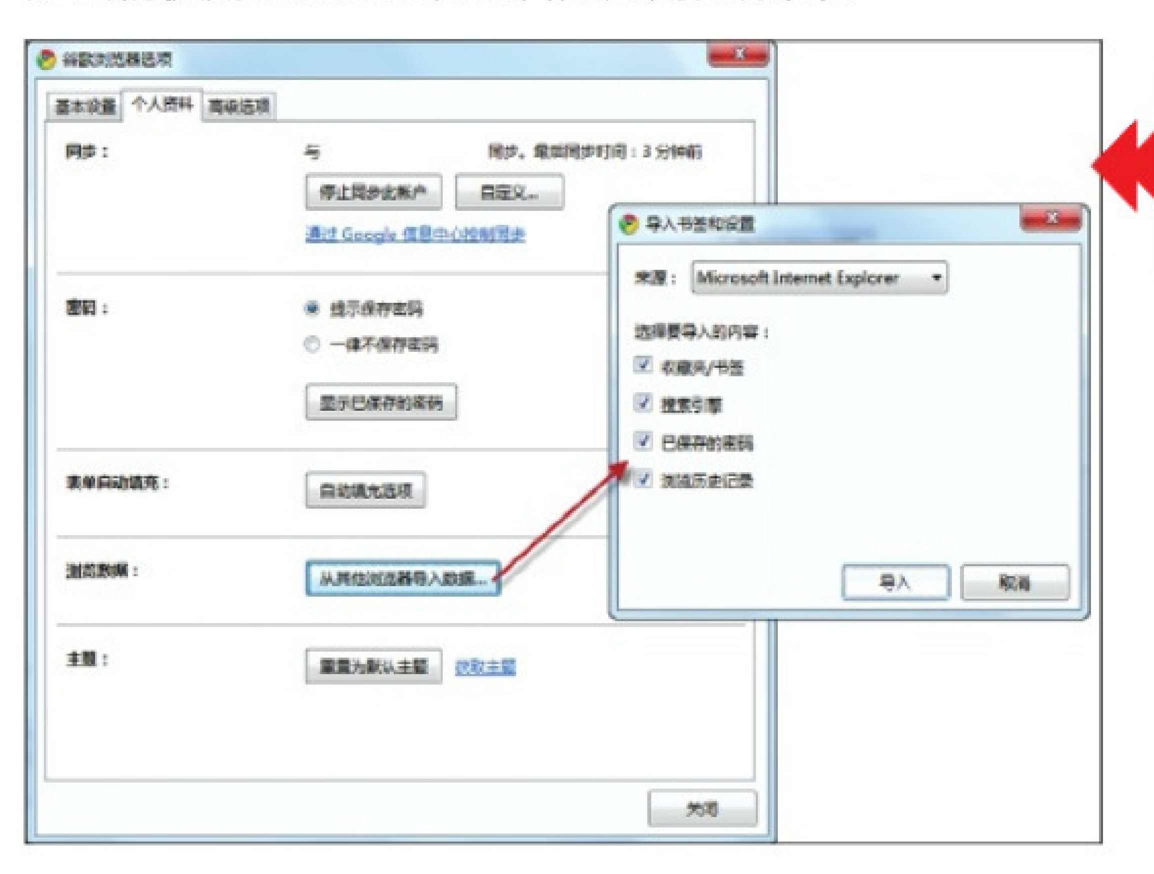
■辽宁 Mich

关键字：Chrome Webapp 在线应用

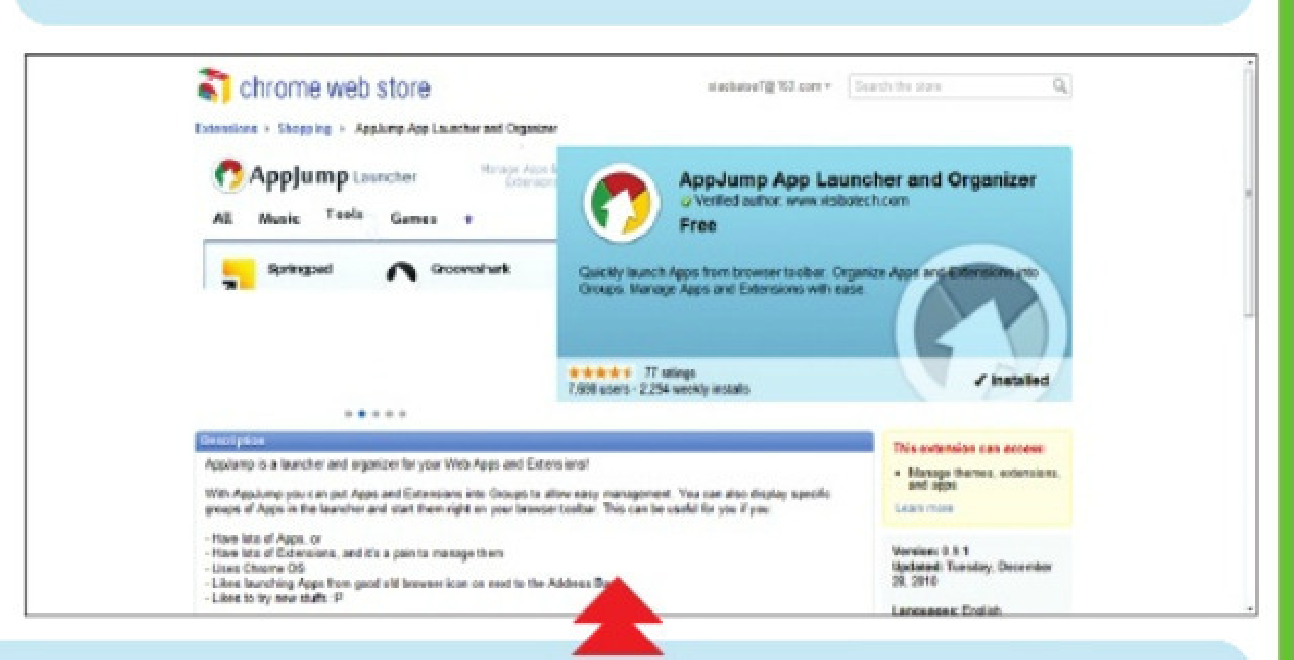
编者按：曾经有一个小孩，他希望当我们打开电脑时，不必在乎它是什么操作系统，也不用学习不同的操作方式，一切软件看起来、使用起来都是一样的。这个愿望后来实现了，还有了一个时髦的词——“跨平台”。对于浏览器这种我们每天使用的软件，已成为应用该技术的捷径，上期我们已介绍过Chrome，并用各类扩展程序搭建起了一个好的浏览器，这期我们用Chrome做一些有趣的事。

安身Chrome，办公很容易

办公、学习、获取资讯……许多人都在它们之上投入大量时间，曾经我们以操作系统为平台，习惯于下载、安装、维护软件，极典型的例子是当你发现一款好软件后，一般会下载存入U盘中，再在各电脑上分别安装。这就使维护非常吃力，例如当软件版本升级时，你不得不分别更新它们。如今基于浏览器的应用已足够强大，除了某些暂时无法替换的专业软件外，其他软件都可以找到合适的替代品。是时候换一种更简便的方式了，Chrome应用商店中已有许多软件，它们和日常桌面软件有几乎一致的使用体验，许多还支持在线存储，省去了反复备份数据的麻烦，更重要的是不管你在学校、公司或是家中，无论使用的是Windows、Linux或是Mac OS，只要利用Chrome的同步功能，就能在不同配置、不同系统的电脑上使用完全一致的软件、设置、数据——完全不用安装，只要登录账户，你的软件就会自动在后台同步，就像是把你的软件完完整整地搬来一样。因此只要有互联网接入，我们就能摆脱对特定硬件的依赖，专注于用软件完成工作，这就是我们使用Chrome和它各类应用的原因。

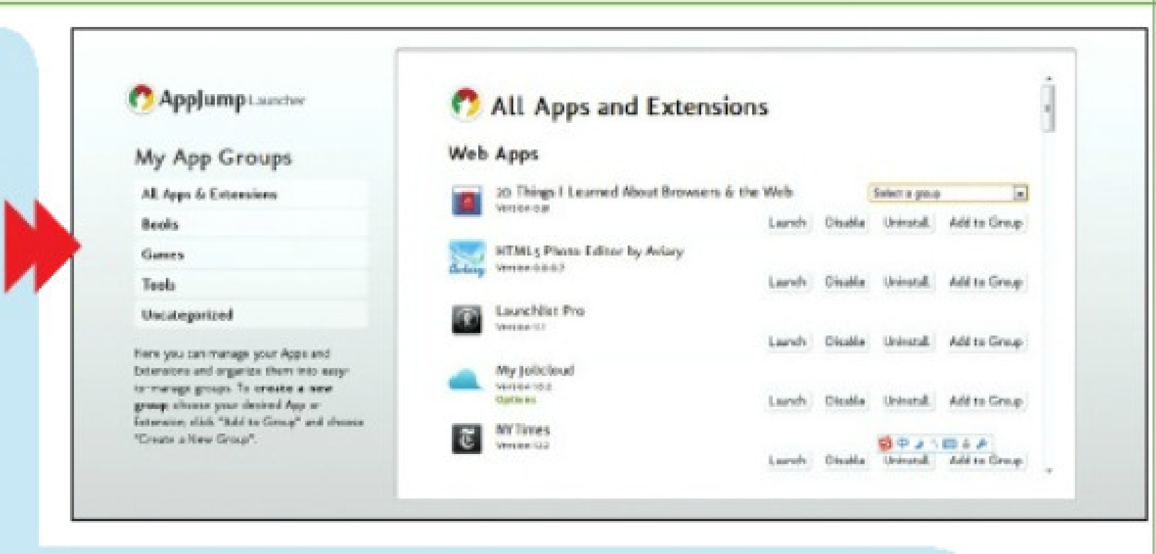


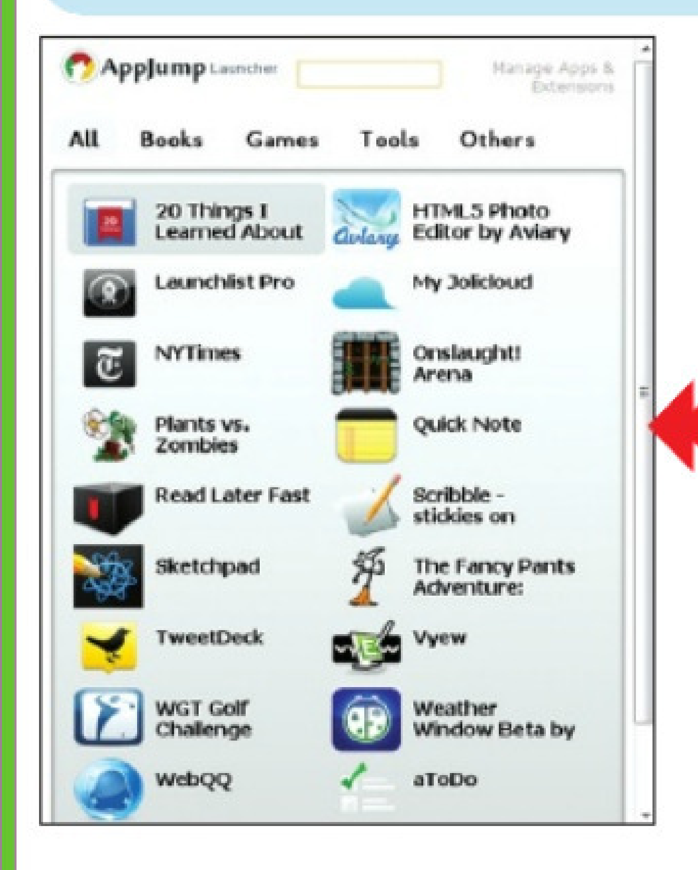
1.俗话说好的开始是成功的一半，我们一定要确信开启了Chrome的同步功能，以便在异地使用相同的软件、配置……同步功能在后台运作，它还能导入IE的各类信息。



2.安装其他扩展、应用程序前，我们先安装“AppJump App Launcher and Organizer”（按此关键字在程序商店“https://chrome.google.com/webstore”搜索即可找到），它是一个用来管理、归类程序的小软件，能将已安装软件按菜单形式展现，比较适合习惯Windows开始菜单的人，使用它确实也比在新标签页中点选方便许多。

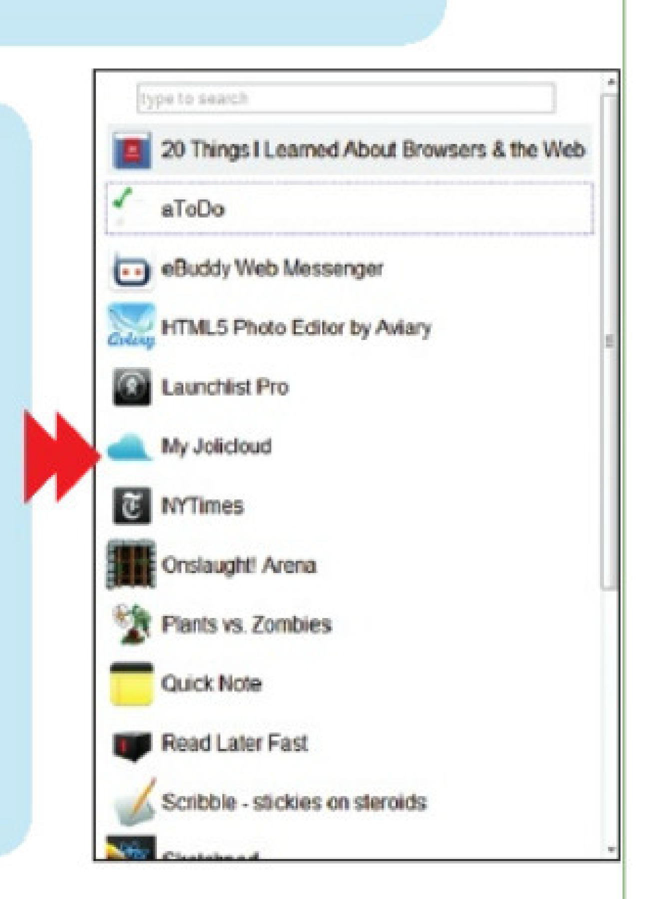
3. 软件安装后会在快捷工具栏上生成图标，右键单击并选择“选项”会弹出如图所示窗口。在这里我们要为各种应用分类，点击“Add to Group”后再选择其上方出现的“Create a New Group”来创建一个新类别。在左侧可看见，笔者根据自身情况建立了书籍（Books）、游戏（Games）、工具（Tools）3种分类，而最下方的“Uncategorized”代表已经安装，但还未分类的程序。点选了相应类别后，在屏幕右侧有展现出列表，每个程序都有4个标签，从左到右依次是“启动”“禁用”“卸载”“归类”，如果想调整某一程序的归类，直接点击“Add to Group”，并在上方显示出的下拉列表中选择相应分组即可。

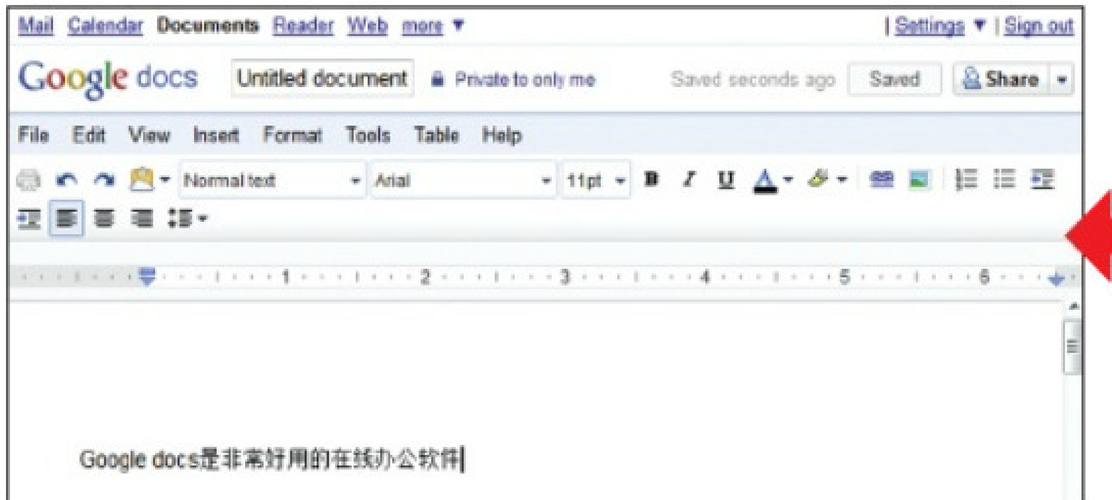




4. 完成分类后，左键点击它的快捷启动栏图标，可以看到如图所示的列表，上方还可输入关键字进行搜索。切换标签的速度非常快，并配有简单的动画效果。

5. 与它同类的软件还有“App Launcher”，它是Google自家的软件，虽然目前还不太成熟，但未来的功能提升很有保障。它的界面异常“简洁”，连设置页面都没有，安装后会生成图标，点击后同样弹出菜单，遗憾的是它还不支持分组，暂时只适合喜欢Google软件的用户。

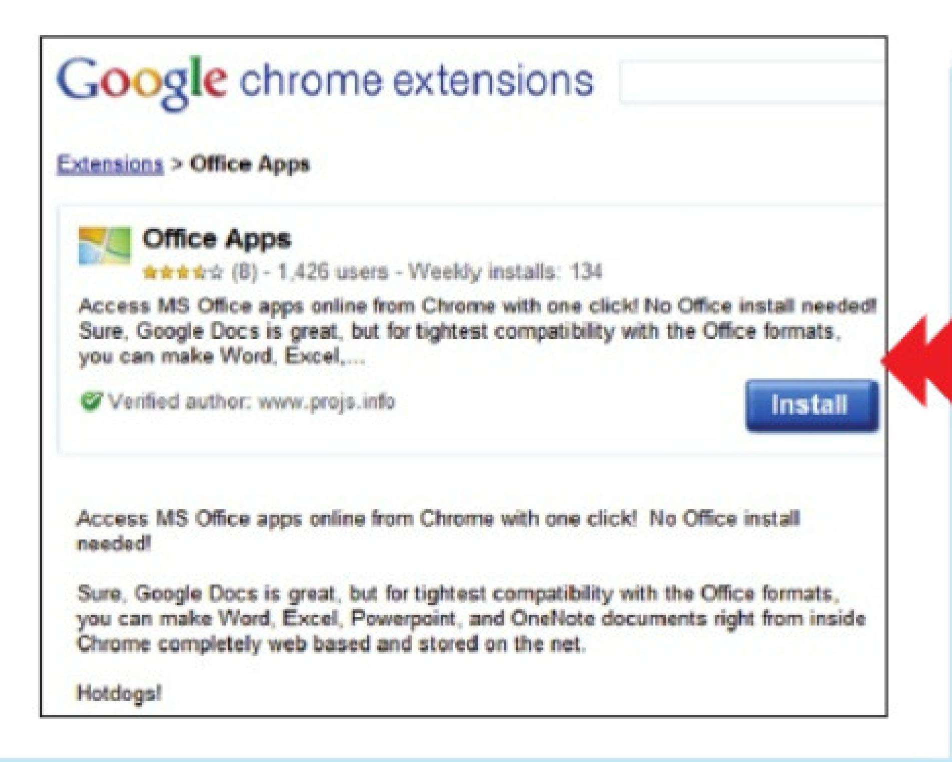




6. 安装归类软件后，我们再解决处理文档的问题。图中的Google Docs是许多人喜欢使用的在线办公套件，它的名气很大，因而笔者不作过多介绍。它在Chrome中的扩展程序也比较多，笔者推荐使用“Google Docs Viewer”，它能以列表的形式展示用户Google账户下的所有文档，方便用户创建、修改、删除。



7. Google Docs Viewer的界面足够漂亮，即便不懂英文，也能猜个八九不离十。它还支持搜索和排序，上方的文本框用于输入搜索的关键字，或点击文本的名称和创建日期就能排序。Google Docs固然好用，可惜由于国内的网络环境比较特殊，往往不能直接正常访问Google提供的这项服务，有什么解决办法呢？



8. 当然，我们可以选择Chrome上的一些代理软件，这些以扩展程序身份出现的小软件很热门，在排行榜中的前几页就能找到它们。这类软件的特点是方便，能自动通过在线代理访问Google Docs之类的网站，缺点是速度较慢，也不太稳定，与收费的VPN（虚拟专用网络）有较大差距。如果为了稳定的办公，笔者绝不推荐使用代理软件，所以我们只能退而求其次，更换办公套件，例如选择如图的“Office Apps”，它是微软在线版Office的Chrome扩展程序。不过需要注意的是，Office Apps不是微软官方推出的，而是由国外专门提供Javascript脚本资源的网站www.projs.info发布，它安装后会在快捷工具栏生成图标，点击后可发现几个链接到微软在线Office网站的小图标，以及他们自己网站的链接。

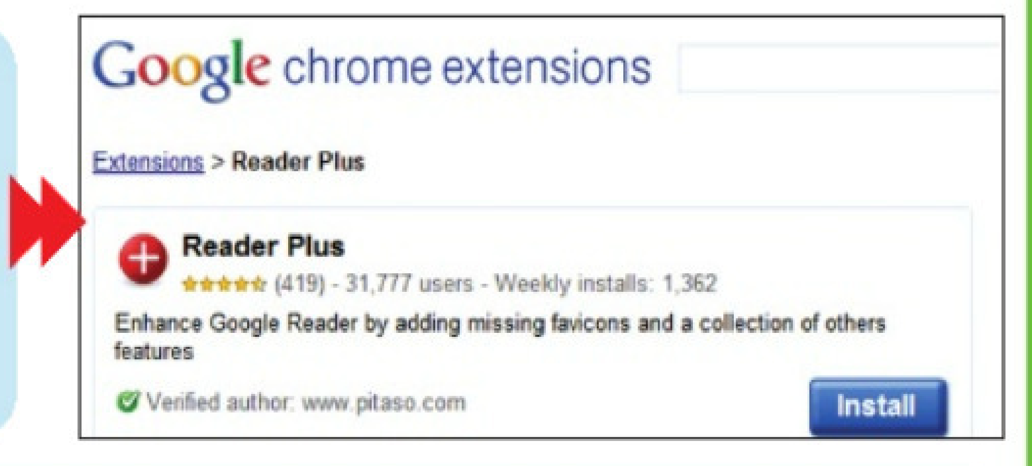
9.进入在线Office网站后，首先会提示我们登录，如果你有MSN的账号在此就能派上用场。成功登录并创建一个文档后，会发现它被存入了你Windows Live账户下的SkyDrive网盘“我的文档”目录下，还会弹出如图所示的编辑窗口。笔者并不太喜欢在线版Office，因为它缩减了太多的功能，甚至若想打开本地文件还要先上传到SkyDrive中才能导入使用，不过退一步来看，在线版Office可以满足基本的编辑需要，它支持简单的快捷键，还能导入图片，使用体验虽比不上Google Docs，但绝对不是令人痛苦的，而且当你把文档上传到SkyDrive中后，安全系数一定会比存在本机硬盘、U盘上高得多。

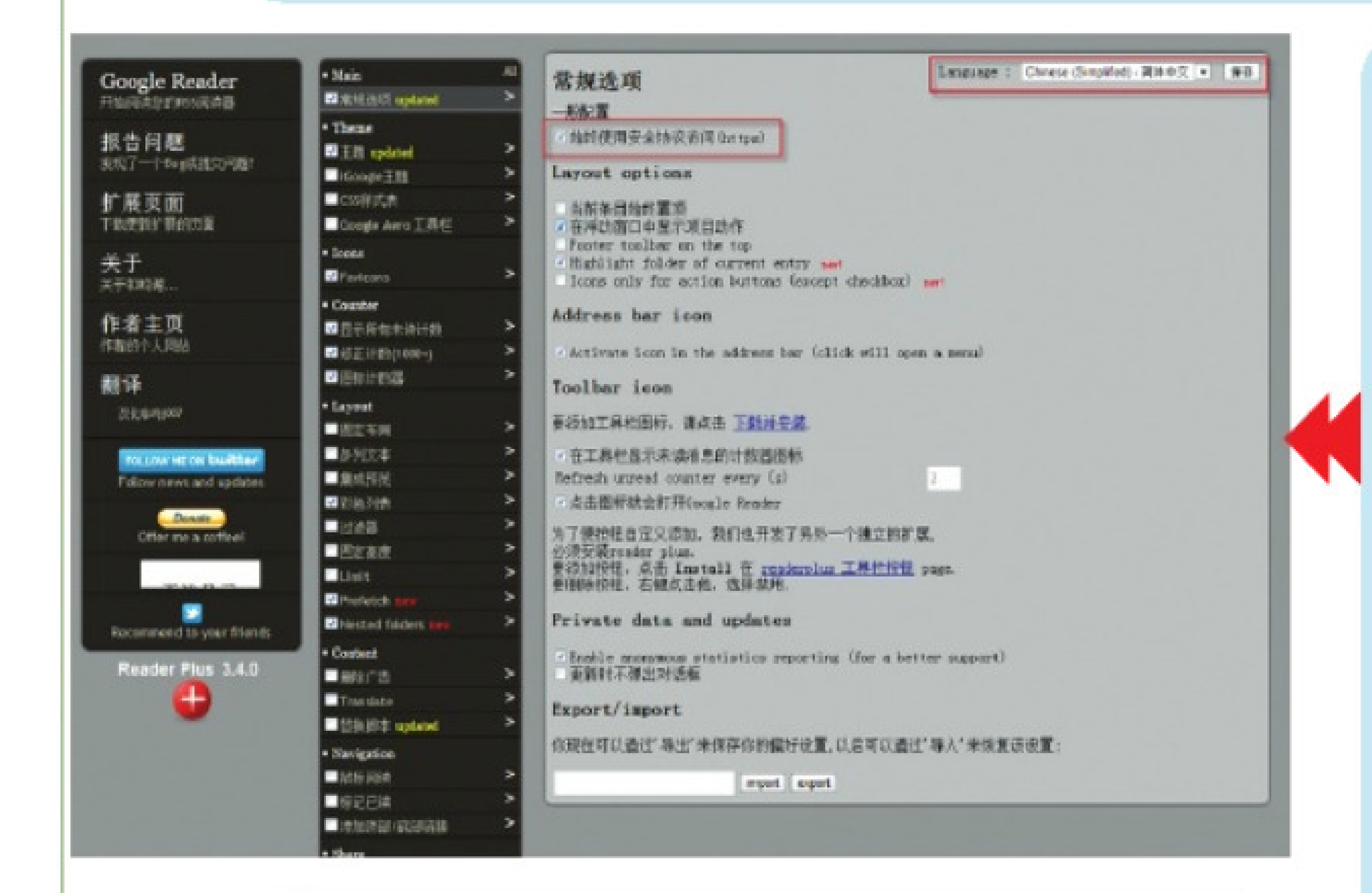


畅行网络，用不一样的Google Reader

Google Reader是网上各类资讯的搜集利器，有了它用户就不必每天翻看资讯、门户网站，完全通过它来抓取并分类阅读，而且你还能根据关键词过滤，排除不想要的内容。Chrome作为Google的另一个重要产品，自然会与其Google Reader紧密联系在一起，很多时候我们使用IE内核浏览器遇到的问题，在Chrome下都不会发生。更重要的是，由于各种扩展程序的存在，通过Chrome的支持我们能制作出一个“超级阅读器”，那些无法打开和只提供摘要的网站，就能一览无遗了。

1.Reader Plus是一个专用于增强Google Reader的扩展程序，它是我们打造超级阅读器的基石。该软件能对未读新闻做美观的标记，还具备对主题、图标、背景图、计数器、布局等做调整，自动翻译正文内容等功能。不过我们除了按自身喜好调节设定外，只用到了它的一项功能……



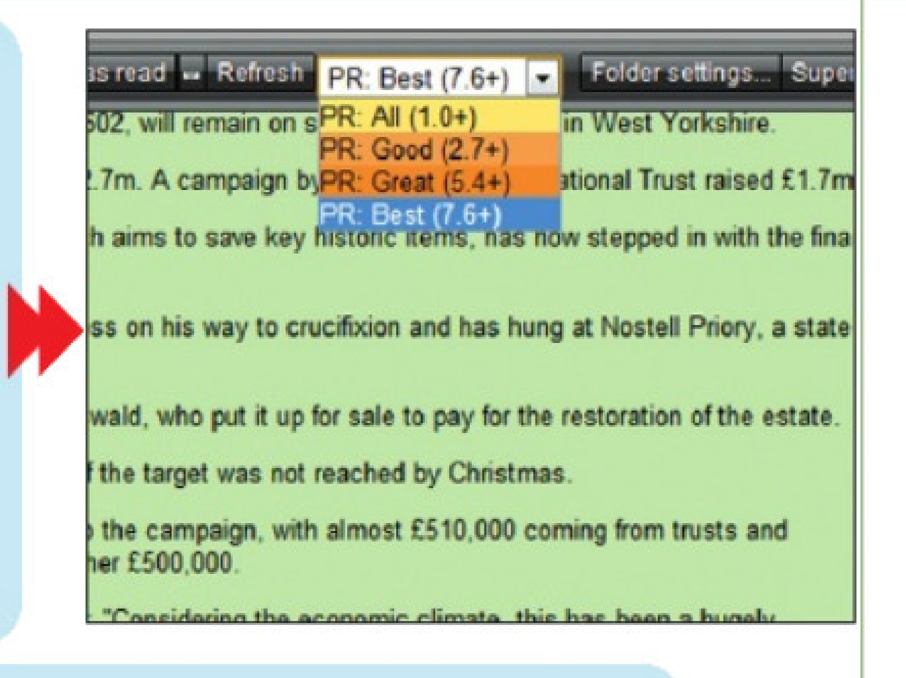


2.安装后打开它的设置界面，可发现有许许多多的设置项目，首先调整语言，在右上方选择“简体中文”，替换成可读的界面，之后勾选最重要的“始终使用安全协议访问（https）”，再点击右上方的“保存”。之所以要强制使用HTTPS协议，是因为默认的HTTP为超文本传输协议，信息采用明文传输，因此可被第三方截取、篡改，不具备安全性。实际使用中，很多时候我们无法在用HTTP协议的情况下打开Google Reader中的某些网站、图片，就是因为协议脆弱导致。换用HTTPS协议后，这种情况会得到改变，由于HTTPS协议是SSL（安全套接层协议层）与HTTP协议构建的，可以进行加密传输、身份认证的协议，因此即便被截获，也不用担心数据的安全，也就是说传输内容无法被破解，任何人都无法判断数据传输者访问的内容。

3.保存使用之后重新进入Google Reader，页面会刷新一次，自动使用HTTPS协议。与此前相比，图片显示更为正常，而且由于笔者对Reader Plus的调整，页面颜色更多变了。在图中，方框圈出的位置是另一个扩展程序“Super Google Reader”，它安装后只有这么一个小窗口可调，作用是实现全文抓取，许多阅读全文需访问网站的文章，在Google Reader中就能获得完整的图文。其选项下有“Full entry content”“Readable content”等，每个文章条目上还会多出“Readable”“Link”“Feed”3个标签。我们在选项下选择“Readable content”，令软件自动获得优化过的图文；如果在阅读某个文章时发现软件读取有误，需查看最完整原文，就选择单独的“Link”标签，获得与网站一致的内容，但其中也许会包括广告等不受欢迎的部分；“Feed”一般不使用，它就是Google Reader默认的形式。



4. 我们还要对它进行一些修饰，试想在茫茫文海中，真正能让我们获取知识或快乐的，多数是广受好评的。但很多时候我们心血来潮，订阅了数十个站点的新闻，甚至每天就有数千条，怎样快速找到好文呢？图中的下拉列表中有一个“PR”值，它是通过安装“PostRank”插件得到的，分数越高文章就越受欢迎。值得注意的是，PostRank的评价系统很特殊，它通过各文章在Twitter、Delicious、Digg等网站传播、收藏、评论的数量，再加上Google Blogsearch、Technorati的收录、点击率等指标计算出来。但由于许多国外网站根本不是我们日常访问的，再加上不同人的喜好不同，所以该指标能起到参考作用，却不是评价文章好坏的绝对标准。





5. 经过之前的操作后，我们能看到完整的文章，但还缺少我们最喜欢的“评论”部分。如图所示，在安装了“Original Comments for Google Reader”后，每条文章下方都有一个“显示（隐藏）评论”按钮，点击之后就会在下方弹出评论。由于是国人开发，这个扩展程序支持许多国内网站，但对国外网站的支持力度明显有限，如果能支持抓取更多的国内外网站评论，这款扩展会有更大的用户群。

6. 至此我们的“超级阅读器”就组装完成了，但如果你想获得更震撼的外观，暂时还没办法把它组合进来。目前对Google Reader界面的改造，最令笔者惊讶的要数图中的“FeedSquare”，它会将每个订阅的站点转换为小方格，其上有未读文章的数量。



7. 点击一个站点图片后，下方会弹出横向的滚动条，每个文章都会有一个独立的图标，缩略图即是文章所配的图片。点击之后，会在当前页弹出窗口，用起来的感觉绝对与众不同。不过笔者在长时间使用后觉得有些眼花缭乱，不太适合每次阅读时间超过1小时的人。

8. 最后，还有支持离线阅读的“MagicCube FeedStore for Google Reader”，它也是国人开发的，界面风格和iTunes很像。软件的作者完全用业余时间维护这个扩展程序，其使用的Ajax框架也是作者自行设计，目前用户虽然不是很多，但态势良好，如果作者能完善功能和继续修正BUG，也有潜力成为我们主力阅读工具。



结语：在线应用前景美好

关注Chrome在线商店的人都知道，他们的收费软件卖得并不好，从Google开店到本文截稿时，很多收费软件的销售数量甚至没有达到两位数。这个原因是多方面造成的，我想其中最主要的是由于包括笔者在内的绝大多数人，都不愿意花钱购买各类看起来很廉价的网络应用，其次许多收费应用里有很多是“坑小白的书签型”，Google只是把这些提供应用的网站“拉入伙”而已，诚意还显得不够。不过目前免费应用的发展态势良好，有许多热心的程序员参与到其中，氛围也相当良好，但我们从苹果公司的发家故事中学到一个道理——真正赚钱还得靠收费软件。Google是否会有通过收费软件赚大钱的一天？笔者认为这是十有八九的事，尤其随着网络的发展，用户对在线应用的需求会越来越强，对需要花时间维护的本地软件依赖会越来越少，路途虽然遥远，但在线应用的发展态势会一直向好，这绝不会改变。



最近发生在笔者身上的最热闹的事，是在自己PC上安装最新的苹果系统Mac OS X 10.6.5。苹果和Windows能够互相在各自经典的硬件平台上安装，本是一件开心的事情，不过很快发现，MacBook的用户要安装Windows 7其实并不艰难，而要在传统PC上安装Mac OS，则实在是一件费心费力的事。前后花了一两周的业余时间，笔者也只是勉强成功将系统安上，而甚至连最基本的显卡驱动，现在仍在努力奋战中。Windows的开放性，Mac OS的封闭性，由此对比一看即知，其实，这两种不同的策略也是两家系统各自取得成功的最大原因。没错！怎么都能活，只要你偏执到一定程度，积累到一定深度……

■北京 淮扬客

与遗忘作战——SuperMemo UX 1.4.10.3

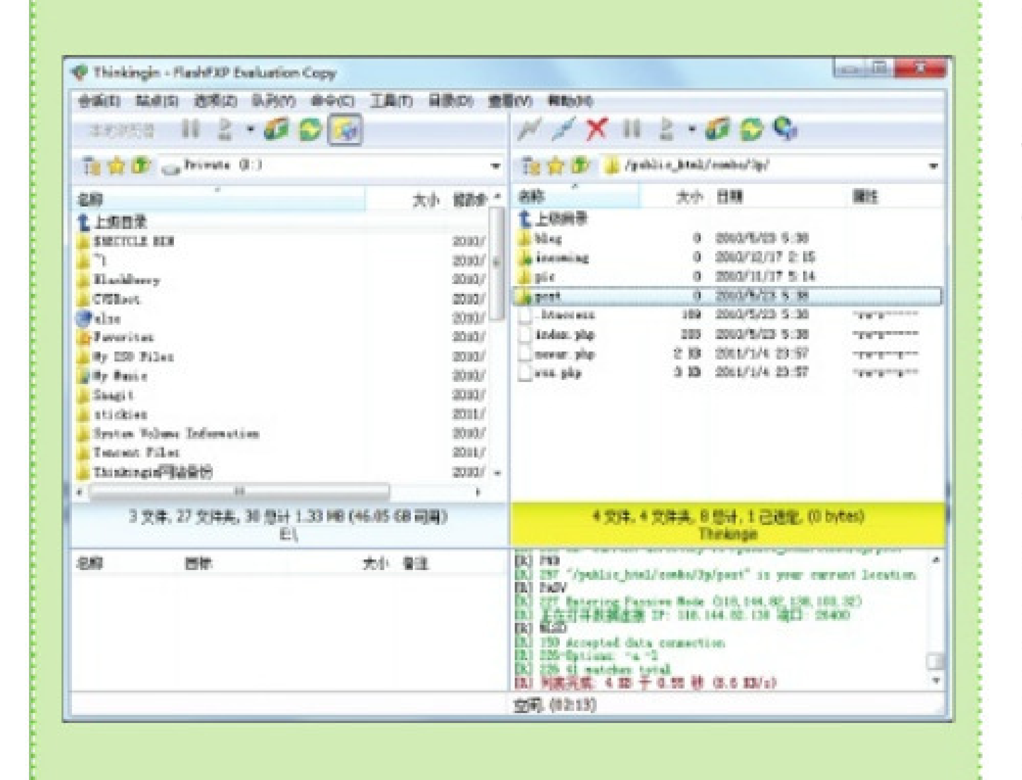
□大小：24.2MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://earth.google.com

一款以“Forget about forgetting（忘记遗忘）”为宣传口号的记忆类加强软件。实际上它确实也开创了“智能提示复习”算法软件的先河（太早复习会浪费时间、太晚复习等于重新学习），在它诞生后的20余年中，无数同类软件对它进行了各种模拟与改进，但人们发现，这款软件的复习算法仍是优秀的，这就是它最值得骄傲的卖点。SuperMeom UX版的界面，相比之前的2008、2006版都要漂亮了不少，同时在界面操作简化方面，这个版本也做得更好（这类软件的核心就是“测试→记录测试结果→复习”，无需太复杂）。另外它还支持录音对比、图片与声音添加以及自定义快捷键等。这里提示一下它的使用方法：1.安装主程序后，请使用压缩包中的“离线更新包”更新，这时必须将“离线更新包”的文件解压缩到软件安装目录，再执行updater.exe才可顺利更新；2.软件默认没有带任何学习词库，笔者这里推荐两个相关的词库下载地址：http://www.verycd.com/topics/2816897/（电驴）、http://emagic.org.cn/forum-3-1.html。



经典再续——FlashFXP 4.0



□大小：3.31MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/2445.html

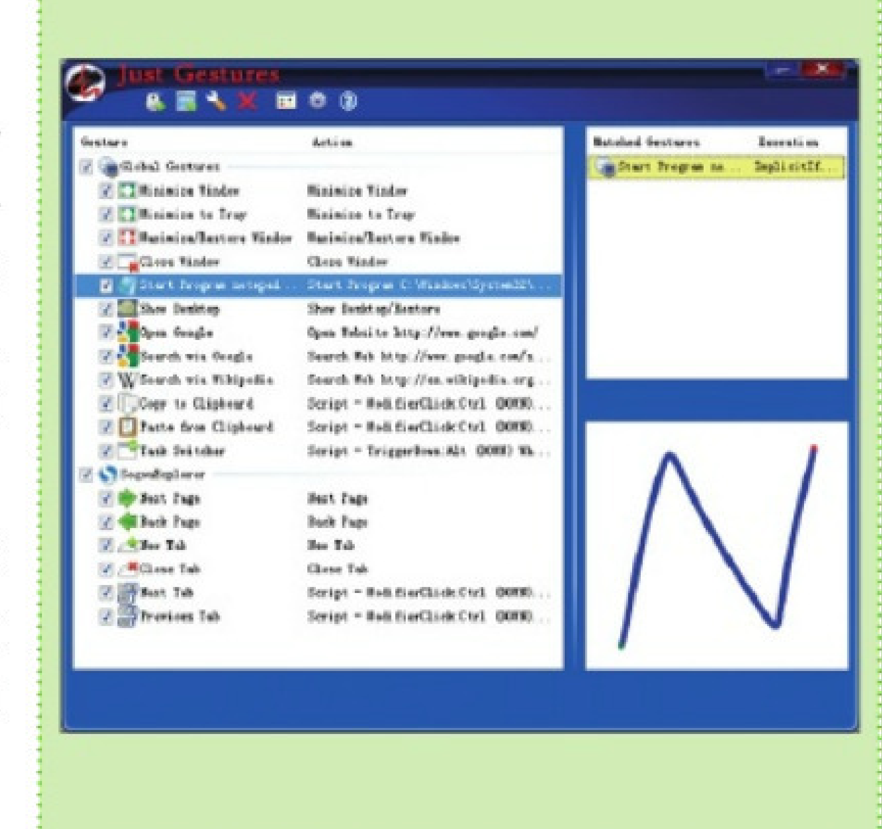
FlashFXP是一款非常优秀的FTP软件，相比于同类产品，它给用户的最大使用感受是简单快捷，而当你需要各种实用功能时，会发现它已默默地为你准备好。最近这款软件升级到了4.0正式版，新版完美支持Windows 7，并且在原来的站对站传输协议（FXP）之上增加了更为安全的SFTP传输协议（SSH File Transfer Protoco），此外它还支持文件传输计划使用E-mail通知，在进行文件传输规则设定时增加了更多的控制选项，让你可在传输时更放心地去做其他事情。另外，软件继承并发扬了以往界面简捷的风格，老用户不要错过，你一定会觉得新版更好用。

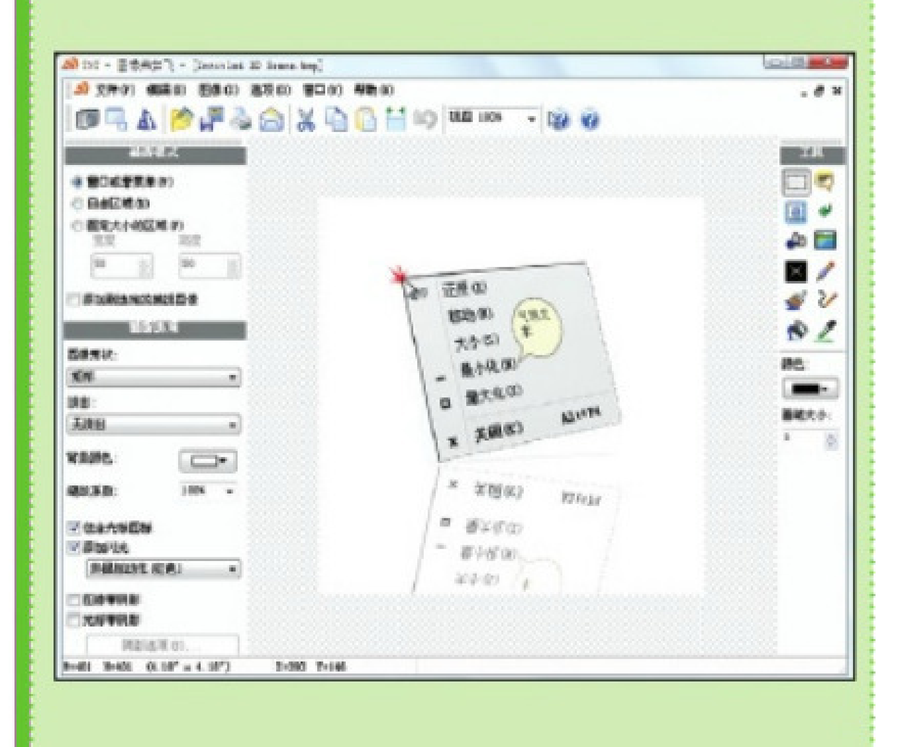
手势走天下——Just Gestures 1.0

□大小：1.36MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.xdowns.com/soft/softdown.asp?softid=70376

一款不错的鼠标手势软件，无论是功能丰富程度还是易用性都能让人满意。软件预置了少数通用的鼠标手势，例如窗口最小化、打开记事本、进入Google主页等，同时还为一些特别的浏览器，例如Chrome准备了少量的浏览辅助手势（笔者使用的是搜狗浏览器，惊讶地发现里面也有预置）。不过，要手动添加自己喜欢的手势，在这款软件上是非常简单的事，整体来说它的手势设定很简单，相比于另一款同类知名软件StrokeIt要容易理解得多。软件支持为某个软件制作一套独立的手势，同时还支持黑名单与白名单，手势的识别亦是相当流畅。唯一的问题是运行时占用内存稍大，达到了40MB。





截图更有趣——TNT Screen Capture 2.10

□大小：5.48MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.hanzify.org/software/5126.html

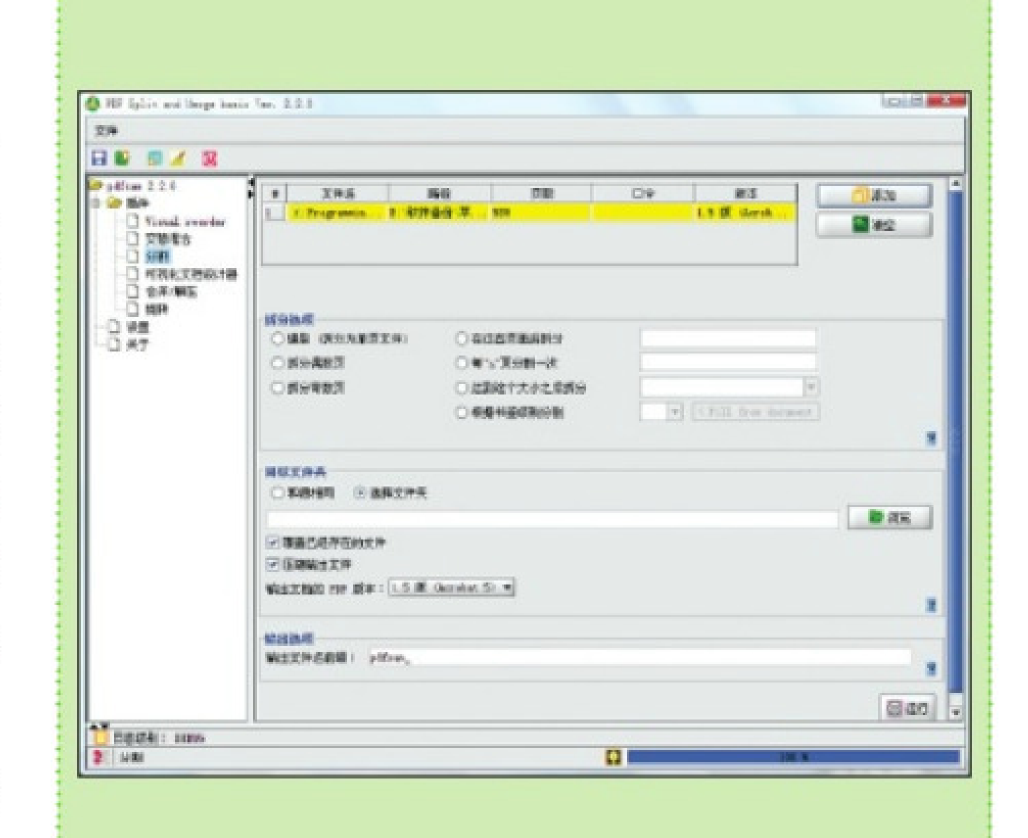
在截图软件的竞争世界里，似乎有了SnagIt，别的软件就很难再插手，不过你不妨来看看这款软件能实现的一些截图效果，或许你会同意，就算不作为主力，它也有备用价值。软件支持给鼠标所在位置增加闪光状的点击动作效果，可轻松将截到的图形制作成各种三维透视效果（其中包括透视、投影、焦距、灯光等），此外软件中还带有简单的类似Photoshop中的图形滤镜，这几点都很难在别的截图软件中找到。除此之外，它还拥有简单的画图工具箱，并可按圆角、撕纸边缘、画面淡出等效果来进行截图，截图时可设置图像与光标带阴影等。

PDF页面重组器——PDF Split and Merge 2.2.0

□大小：12.7MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/48694.html

在使用PDF文件的时候，你可能会碰到一些页面重组的需求，例如，将某个页面从文件中单独提出来，将某几页插入到另一个PDF文件中，甚至随意从某PDF文件中抽出任意页码组成一个新的PDF文件……所有的这些需求，你都可用这款软件来实现。它支持各种页面分拆，例如全拆为单页、拆分奇数/偶数页、每隔多少页拆分一次，甚至可根据你在PDF中加入的书签来实现分拆；而在合并方面，它既支持按文件顺序合并，也提供了类似交错页码这种规律性的合并方式，最牛的是还提供了一个“可视化文档设计器”，在这个设计器中，软件会将所有页面打开，让你随意拖放组合，设计出新的页面顺序。不过本软件要依赖于JAVA运行库，如系统上没有应提前下载安装。



系统还原管理器——System Restore Manager 1.0

□大小：373kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/48538.html

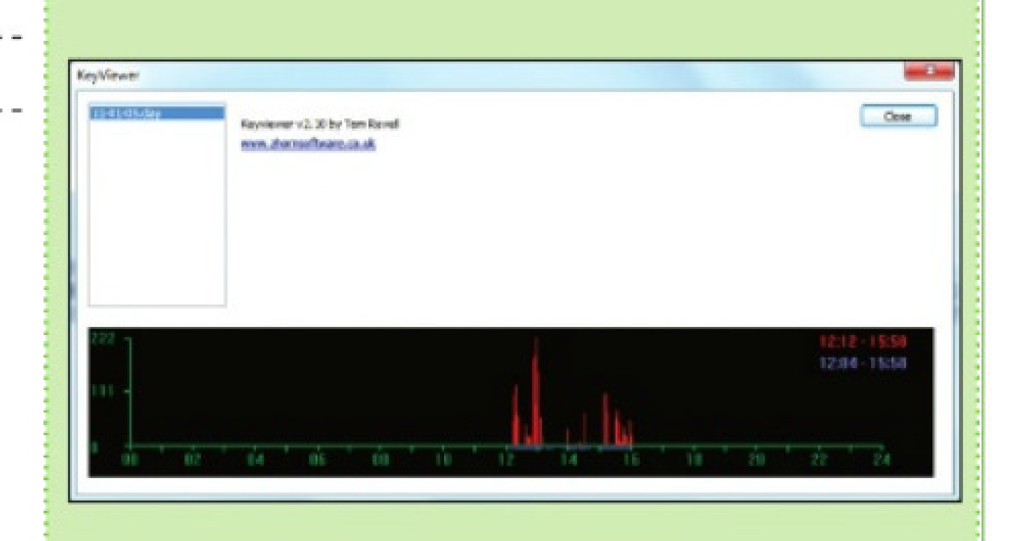
笔者一直对那种教导用户不分青红皂白关闭系统还原功能的论调表示反感，因为自WinXP之后的系统还原功能，已大幅度增加了实用度，在很多时候，系统分区上的系统还原点都可帮助你省去诊断、重装系统的大量时间与精力。而这款软件，则是将Windows自带系统还原的功能整合到了一些，例如你既可在这里设置每个分区可使用的系统还原空间，可一键删除、增加或回复还原点。特别的是，它可让你设置系统还原进行的间隔时间（默认检查间隔为1天），还可让你设定每个还原点最长保持的时间（默认90天），这些都是Windows系统中没有以图形化提供的功能。

看看电脑有多忙——KeyCounter 2.1

□大小：31.6kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://download.pchome.net/186651.html

一款没啥实用性的小软件，但也许你会感兴趣。这款小巧的软件在后台运行时，会默默记录你所有的键盘敲击的频率以及鼠标移动的状态（注意：它并不是一个按键记录器，它不记录具体按下了什么键位），并给出一个全天的统计图。在该统计图中，横坐标代表时间，纵坐标代表敲击键盘的频率，其中红色为键盘敲击频率统计，而下方的紫色条，则显示了这段时间你的鼠标是否处于移动状态。通过这种方式，你可以很清楚地知道你一天当中什么时候最“繁忙”，至于知道了“繁忙”有什么用，笔者只好说：我们总摆脱不了那些想去了解自己的愿望！



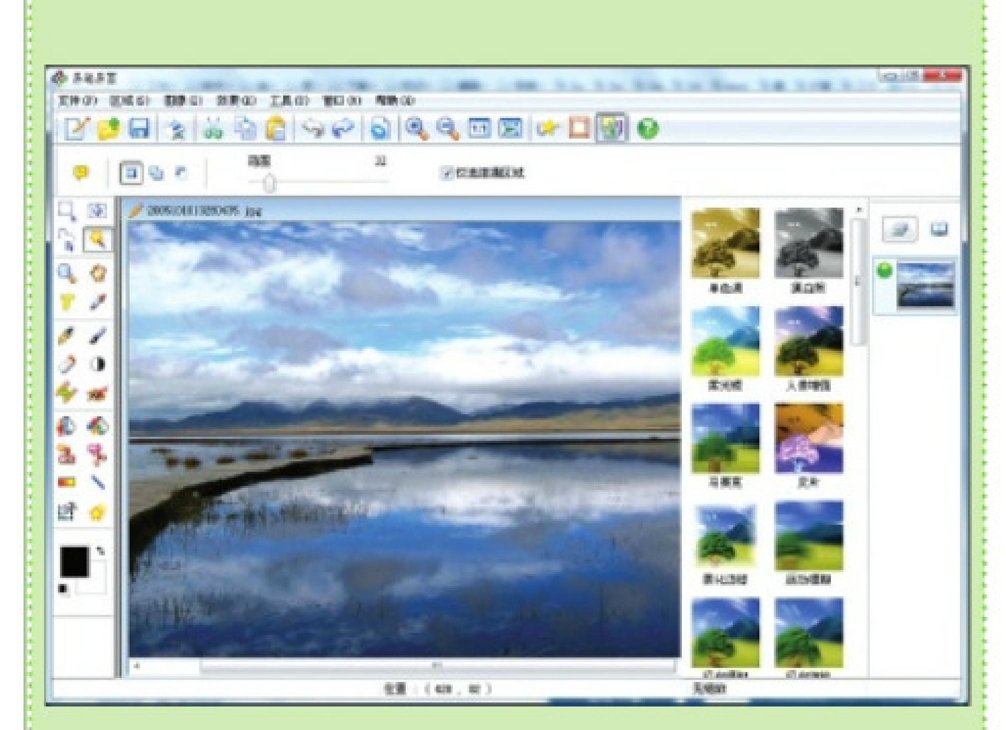


细节永远是各种设计中最能留住人心的东西。笔者前不久跟一位记者朋友去看一场音乐会，有一个刀剑划过水面的场景，非常地细腻，你觉得简直就发生在你面前，朋友通过采访才得知这个场景的音乐合成非常复杂，用了各种逻辑化的数码推算，因此远非那些普通的添加声效可比。这期介绍的MarkMan也是一个典范，在每个功能设计主题之下，用户到底想要什么？如果你一直想到了细节上，基本也就离用户真正的需求不远了。

■北京 淮扬客

轻装版PS——易笔易画（PhoXo）

□**版本：** 7.0 □**大小：** 4.29MB □**授权：** 免费软件 □**作者：** 付黎 □**平台：** WinXP/Vista/7
□**注册费用：** 无 □**未注册限制：** 无 □**主页：** http://www.phoxo.com/cn □**下载注册：** http://www.phoxo.com/cn



说明： 一款简单清爽、功能丰富、运行速度飞快的图形处理软件。这款软件虽然提供的是中、高端的图形处理功能，但所面对的用户群却是那些不想学习复杂概念的普通家庭用户。它的操作相比Photoshop而言要简单得多，尤其是特效部分，在使用时，可将菜单“窗口→效果列表”打开，这样就可对着软件提供的效果示例来实施特效应用。软件还提供了特效文字以及边框制作等功能，可轻松制作出各种想要的文字及边框效果，此外软件还提供了大量的设计素材供用户直接调用。联机的官网教程也有不错的实用性，如果想更好地用好本软件，不妨花些时间将这些教程浏览一遍。

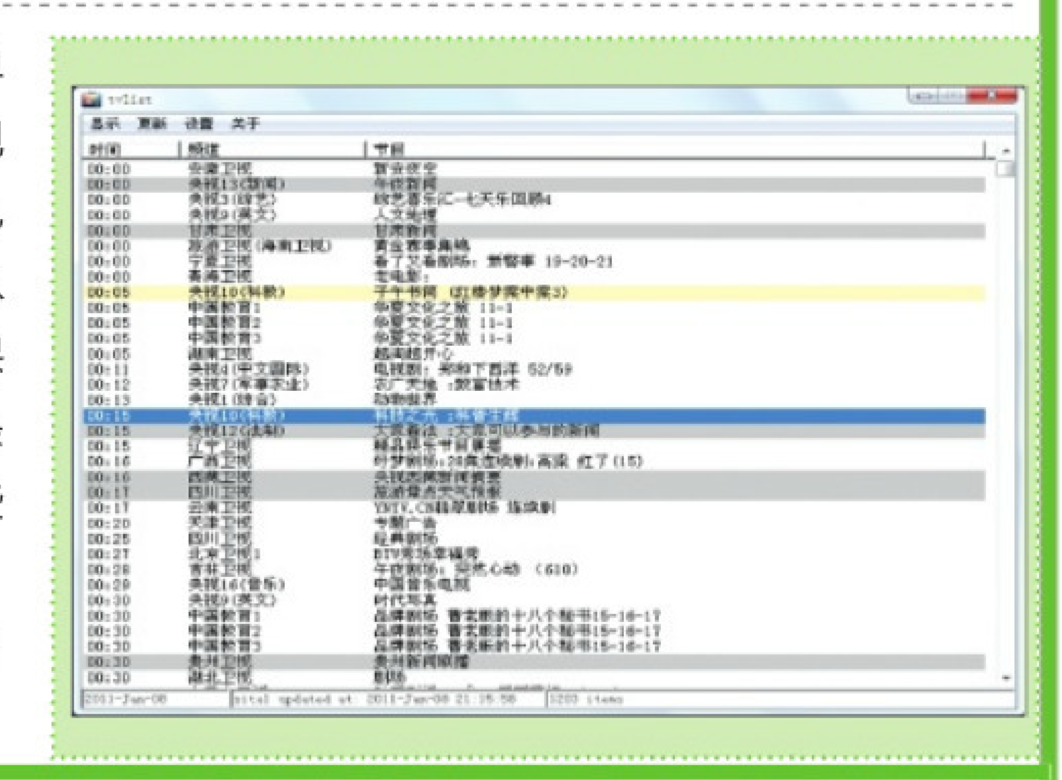
点评： 尽管同类功能的软件并不少见，但这款软件仍在细节上有不错的表现，7.0的版本号也说明了软件作者的持久用心。总之如果你不喜欢用复杂的Photoshop，那么不妨来体验一下轻装易用的使用感觉。

电子电视报——Tvlist

□**版本：** 3.2 □**大小：** 16.6MB □**授权：** 免费软件 □**作者：** Syffinx □**平台：** WinXP/Vista/7 □**注册费用：** 无
□**未注册限制：** 无 □**主页：** http://code.google.com/p/tvlistcn □**下载注册：** http://code.google.com/p/tvlistcn

说明： 功能非常简单的一款小软件，每次开启后，只要点击菜单“更新”，再选择一个站点，软件就能从网上下载当天的中国大陆电视节目单（包括中央电视台和各省市电视台的所有节目），相当于一份电子版的“中国电视报”。软件支持过滤，可按时间、频道、节目等信息来确定某档节目是否在列表中显示、隐藏或高亮。每条过滤条件都可保存，并且可联合使用多个条件，因此只要手动设置一下软件的过滤条件，就能打造一份属于你自己的“中国电视报”。软件已经预设了一些将“新闻”“天气”等过滤的条件，使用时可参照其进行设置。

点评： 虽然简单但是却非常实用的一款小软件，有效地利用了网络上已有的数据资源。



让设计更有爱——MarkMan（马克鳗）

□**版本：** 0.7 Beta □**大小：** 1.88MB □**授权：** 免费软件 □**作者：** 马克鳗 □**平台：** WinXP/Vista/7 □**注册费用：** 无
□**未注册限制：** 无 □**主页：** http://www.getMarkMan.com □**下载注册：** http://www.getMarkMan.com



说明： 这款软件的运行需要Adobe AIR平台的支持（下载：http://get.adobe.com/cn/air/），似乎安装起来有些麻烦，但是若是你在电脑上想做点图形设计特别是网页图形设计，你很快就会发现这点“辛苦”完全值得。它看起来似乎只是一款丈量图片上某处长度的简单软件，但是好用的程度出乎意料！首先它支持边缘自动检测，在边缘明显的分界，你根本不用手动调节尺子的长宽，只要按下快捷键就可快速完成丈量；其次尺子的长度调整以及横放/竖放切换，只要用鼠标轻点或滚动就能完成；最后它还会自动保存对某图形的丈量，当下次打开时，可直接调用上次的丈量结果。

点评： 很简单的功能，但却因为非常有创意，最终提供了实实在在的便利效果。



“电脑做得越小就越值钱”是大家过去经常挂在嘴边的话，而如今面对各种在功能上几乎可匹敌电脑、价格又不贵的掌上设备时，这种观点应该可以改变了。电脑的部分工作正被掌上设备取代，更多的软件、网站、服务提供商都在向掌上设备发展，有一天你一定可以甩掉钱包、公交卡、银行卡……只需携带一部手机，就能满足出行、购物、娱乐的所有需求。

■辽宁 马卡

手机当向导——大众点评网 Android客户端

许多网站都在用手机客户端来吸引更多用户，大众点评网赶着这波潮流，推出了他们的Android客户端。

此软件涵盖了其网站的多数功能，“美食”“休闲娱乐”“购物”等查询功能俱全，软件的界面布局清晰，商户列表、详细信息之类保持了网站的风格。手机客户端下载优惠券更容易，消费时直接拿出手机即可，不必专门打印或记录优惠券的密码。“附近”功能可利用手机的GPS定位，找到你身边最近的商铺，这是一个非常实用的功能，小编测试查询自己住所周围的餐馆，获得的信息也基本准确，如果你出门在外，这个功能会派上大用场。有一个小的缺点，即商家提供的图片与实际有一定出入，毕竟图片由商家上传，这也是可以理解的，我们希望大众点评网可为手机用户开通拍照上传功能，以便省去用户对于外观的描述。“签到”功能比较有趣，如果你与某店铺的距离小于1000米，就可以“签到”，并获得虚拟积分奖励，它鼓励用户记录足迹、发表评论，还可查看朋友签到记录，了解朋友的兴趣爱好。



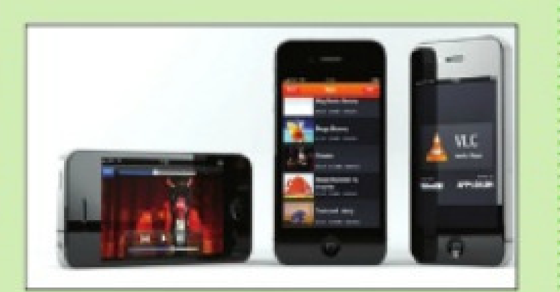
界面设计简洁，图标按钮足够大

手机版的内容和网站一样

苹果丢丑又倒霉——闹钟Bug在先，永别VLC播放器在后



单独为iPhone接个闹铃？是个好主意！



VLC是非常好用的播放器，已“越狱”的朋友可以考虑安装一个

苹果一直在赚大钱，可它也渐渐显露出了一些问题，先是iPhone4的闹铃功能在2011年出了个小BUG，许多国外用户反映他们在新年前3天设置的闹钟根本不响，据称不少博客作家及Facebook、Twitter用户们抱怨，苹果iPhone闹铃功能罢工导致他们上班迟到或错过航班。苹果对这个BUG显得一头雾水，看起来他们也不太清楚到底哪行代码写错了，其发言人称这个小故障似乎会发生在iPhone4或升级到最新版本iOS的苹果设备上，并承诺除了那几天是特殊情况外，2011年以后都不会出BUG。

之后许多愤怒的用户跑到AppStore上，购买了真正能“响”的闹铃软件，可他们又发现了另一个奇怪的事，即“VLC Media Player”下架了，此大名鼎鼎的播放软件一直被许多用户喜爱，这归功于它能流畅地播放RMVB格式，省去了转格式的时间。苹果下架这个软件也是迫不得已，由于VLC遵照的是“GNU通过公共许可”，他不应有任何“数字版权管理”的限制，也就是说软件的拷贝是不应该受到限制的。然而苹果公司的AppStore使用了“数字版权管理”来保护软件开发商。例如一个软件最多只能与5台设备进行分享，这显然触犯了协议。之前已经下载的朋友真是幸运，因为贪婪的苹果不可能开放AppStore，这会不会导致又一群愤怒的用户“越狱”呢？

并不只为平板？——Google Android 3.0

Android 3.0会有什么惊天地泣鬼神的改变呢？此前一直传言它会有严格的硬件限制，不过从负责Google Android用户体验的设计师Matias Duarte口中，我们能得到一些不一样的信息。他此前在Palm负责WebOS的界面设计，Palm被HP收购后他便来到了Google，至今已近7个月，Android 3.0是他真正完全参与的一个版本。在CES 2011上，他透露Android 3.0不单只是为了平板电脑而设计，因为作为一个无所不在的系统，人们能在手机、平板、车载设备，甚至是打印机中见到Android，而Google要照顾到所有设备，就必须有足够的开放性。他还说：“Android就像是汽车引擎，Google只提供这个最核心的部件，厂商可以利用它造出最普通的小汽车，也可做它造出前所未见的概念车，因此我们不会有许多限制，曾经Android强制要求实体按键，如今在Android 3.0中就不会了。”

令人迷惑的是，从目前已公布的Android 3.0平板上看，它们的硬件配置可不低，因此我们可以大胆猜测：Google会为其他设备带来新版本的升级，只是若它们的硬件不符合一定要求，某些高级功能则无法开启。P



Android 3.0的界面也可以高度定制

Sony PlayStation Phone也会是Android 3.0系统



宅在家中的精彩

DX11中端显卡实际游戏测试

■晶合实验室 魔之左手
四川 宏安

正走在回家路上的学生朋友和已经对春节长假充满期待的年轻朋友们，是否准备好了一个精彩的假期计划呢？或者因为资金、天气、交通，或者家庭、身体原因，就准备宅在家里进行一次大休整了？不过除了外面的世界外，其实宅在家里也有着无限的快乐，玩不尽的各种最新游戏大作正等待着大家，而要感受它们的精彩，就需要一块足够给力的显卡。

刚刚过去的2010年毫无疑问是DirectX11的普及之年，到了2011年初，市场中的主流游戏显卡几乎已经全部被DX11显卡所占据，同时各种支持DX11的游戏也大量出现，这些显卡对玩家来说更值得选择。而对玩家来说，这些显卡在真正的游戏中表现到底如何，应该是选购时考虑最多的事情。

因此在大家即将迎来假期，为自己准备娱乐软硬件的时候，本刊组织了这次显卡实际游戏性能测试，主要以各种实际游戏测试来衡量显卡性能，并考察各种显卡在正常运行时能实际提供的游戏画面效果。

我们的测试基本涵盖了目前比较常见的3D引擎类型和面向普通玩家的显示芯片，通过本次测试，我们希望解答如下的问题：不同的显卡能带给我们怎样的游戏感受？针对某款游戏又应该选择怎样的显卡才能达到“爽玩”的效果？相近价位的显卡，性能有什么差别？哪个价位的显卡拥有最好的性价比？

○测试方法

本次测试主要目标是500～1500元这一玩家能够承受得起，销量也最多的市场价格区间，支持DX11的主流游戏显卡。在选取时我们进行了适当的简化处理，例如RADEON HD 5700系列仅选取HD5770一款产品，因为同核心产品的实际性能差距较小，一般在10%以内，对同一款游戏的运行效果相近。在成绩对比中我们暂不考虑超频版产品，

在测试中我们采用Core i7 940处理器、技嘉X58A-UD7主板，搭配Kingmax 3通道6GB DDR3 1600内存。操作系统为Windows 7 64位版，安装AMD 10.12和NVIDIA 260.99版驱动。

在游戏实测中，小编认为50fps应算是FPS游戏可接受的帧速，而超过80fps后，帧速继续提升对玩家来说意义就不大了，当然对于SLG以及一些移植游戏，这一要求可适当放宽至40fps。我们的成绩表格中将基于这一原则进行标注，在可玩画质下，帧速低于我们要求的显卡将以红色表示。

DirectX回顾

DirectX是微软推出的开放的综合API（应用程序接口），它起源于一款名叫“狮子王”的游戏，当初微软推出DirectX 1.0的目的就在于解决这款游戏在康柏预装Windows 3.1操作系统的电脑上，由于临时更换硬件配置而引起的频繁死机问题，DirectX 1.0的主要能力就是可直接对硬件信息进行读取。

而真正让DirectX初具雏形的是1996年6月随Windows 95 OSR2（Windows 97）推出的DirectX 2.0。其包含了DirectDraw（2D）、DirectSound、DirectPlay、Direct3D（D3D）、DirectInput等常见组件。代表性显卡有Trident 9680系列、S3 735/765/Virge系列等，代表游戏包括《命令与征服》《暗黑破坏神（Diablo）》等。

在2.0推出三个月后，微软又推出了2.0的改进版DirectX 3.0，支持DirectX 3.0的显卡包括有名的Intel I740、Trident 9880、SIS6326等等。在跳过DirectX 4之后，微软直接推出了DirectX 5.0（包含1997年12月和1998年5月推出的后续版本DirectX 5.1和5.2），该API堪称一款革命性的产品，提供了对雾化效果、Alpha混合、S3TC等特效和技术的支持，让Direct3D真正成为能抗衡当时正走红的API如Glide（仅有3Dfx的Voodoo系列支持）、OpenGL的利器，并一举奠定了市场的主导地位。支持DirectX 5.0最具代表的显卡就是鼎鼎大名NVIDIA TNT，而游戏则包含经典的《古墓丽影3》《极品飞车3》等等。

随着1998年8月Windows 98和DirectX 6.0（1999年2月微软推出了6.0的后续版本兼容性更好的DirectX 6.1）捆绑推出，将曾经风云一时的Glide彻底打入了深渊。该API开始全面支持双线性过滤、三线性过滤、顶点缓冲、边缘切割等技术，大大提升了3D图像质量及渲染效率，使D3D游戏的画面更具真实感，因此D3D游戏也开始大规模出现。最具代表性的DirectX 6.0显卡为NVIDIA TNT2系列等，代表游戏包含《古墓丽影4》《极品飞车4》《CS》等。

1999年9月，一个具备开创性意义的API——DirectX 7.0被推出，其最引人注目的成就就是支持T&L（Transform and Lighting，坐标转换与光源处理）。T&L的作用是计算多边形的3D位置和处理动态光线效果，通过T&L，3D游戏中坐标和灯光的转换工作便由GPU完成，这样就可把CPU从繁重的运算中解脱出来，让PC使用一般的CPU也能流畅运行3D游戏。其代表性显卡包含Geforce 256、Geforce2 MX、RADEON 256、Savage 2000等。而其后作DirectX 7.1（与Windows ME一起推出），则进一步为GeForce4 MX系列、ATI的RADEON 7500系列显卡提供了强力支持。

这时，技术人员发现，同硬件T&L实现的固定光影转换相比，顶点和像素运算的灵活性更大。2000年9月微软顺应时势推出了DirectX 8.0，支持Shader Model 1.0和1.1，引入可编程像素渲染引擎（Pixel Shaders，简称PS）和顶点渲染引擎（Vertex Shaders，简称VS）的理念。通过VS和PS的渲染，可以很容易地制造出真实的水面动态波纹光影效果。支持DirectX 8.0的代表显卡有NVIDIA的Geforce3系列、Geforce4 Ti系列；支持DirectX 8.1（2001年11月发布）的显卡包含ATI的RADEON 8500系列。其代表性游戏为《魔兽争霸3》《极品飞车6》《UT2003》《黑鹰坠落》《微软拉力赛》等等。

2002年12月，在这之后称雄数年的DirectX 9.0杀来，具备完全可编程的架构，能对纹理效果即时演算、动态纹理贴图。它突破了以前限制PC图形图像质量的GPU运算精度问题，让游戏设计师们可以更轻松地创造出更漂亮的效果，让程序员编程更容易。其最具代表性的显卡就是RADEON 9700Pro，正是该显卡及其后续产品（如RADEON 9550）等产品的出现，让ATI在市场上第一次取得了对NVIDIA显卡（GeForce FX系列）的全面技术优势。在DX9阵营中，还有后续的DirectX 9.0b和DirectX 9.0c。DirectX 9.0b支持更多指令和更多临时寄存器，其代表性显卡包含ATI RADEON X600/700/800系列。2004年8月发布的DirectX 9.0c将PS和VS进化到3.0版本，支持更多指令并支持指令的流量控制和动态分支，使得编程更加容易，其代表性显卡包含GeForce 6、GeForce 7、RADEON X1000系列等。在DX9时代推出的一些经典游戏至今仍相当火爆，如《魔兽世界》《孤岛惊魂》等。

DirectX 10也是目前最常见的API之一。作为Windows Vista上默认的DX组件版本，它引入了新的纹理阵列机构、虚拟显存技术、统一着色架构、几何着色器技术等，具备比前作更炫目的功能和性能，代表了从可编程Shader出现以来在3D API方面最巨大的进步。其代表显卡有代号为G80的GeForce 8800系列显示核心及后续产品，代号为R600的RADEON HD 2000系列显示核心及后续产品。代表游戏包括《孤岛危机》《英雄连》《冲突世界》《生化奇兵》等等，一系列新特性的引入让显卡实时渲染出来的人物及风景效果足以媲美照片甚至电影。

在DirectX 10和11之间还有个DirectX 10.1，它在DX10的基础上做了一些重要的完善、补充、拓展、延伸和升级，如将原本DirectX 10中可选特性改为强制特性，将16位浮点纹理过滤升级为32位、支持4× MSAA（多重采样反锯齿）等。其代表显卡便是AMD的HD 3000系列。

如今，DirectX 11早已发布，DX11游戏也已批量上市。虽然很多人认为从特效支持方面看，它和革命性的DX10相比进步不大，但无可否认的是它可进一步提升GPU的渲染效率、异构并行计算能力，并因此可用较低的系统消耗实现一些更高级的特效，例如HDAO（High Definition Ambient Occlusion，高清晰环境光遮蔽）等，为我们开启了更真实的3D世界。

主流游戏显卡规格表						
显卡型号	GeForce GTX 460	RADEON HD 6850	GeForce GTS 450	RADEON HD 5770/5750	GeForce GT 430	RADEON HD 5670
市场定价	1499/1299 元	1399元	999/799元	999/799 元	499元	499元
GPU代号	GF104	Barts	GF106	RV840	GF108	Redwood
GPU工艺	40 nm	40nm	40 nm	40 nm	40nm	40nm
GPU晶体管数量	19.5 亿	17亿	11.7 亿	10.4 亿	5.85亿	6.27亿
着色器数量	336	960	192	800/720	96	400
着色器组织	1D×336	(1D+4D)×192	1D×192	(1D+4D)×160/144	1D×96	(1D+4D)×80
ROPs数量	32/24	32	16	16	4	8
纹理单元数量	56	48	32	40/36	16	20
核心频率	675 MHz	775MHz	875/783 MHz	850/725 MHz	700MHz	775MHz
着色器频率	1350 MHz	775MHz	1750/1566 MHz	850/725 MHz	1400MHz	775MHz
理论计算能力	1.36 TFLOPs	1.49 TFLOPs	1.008/0.902 TFLOPs	1.36/1.008 TFLOPs	0.403TFLOPS	0.627TFLOPS
等效内存频率	3600 MHz	4000MHz	4000/3600 MHz	4800/4000 MHz	1800MHz	4000MHz
内存位宽	256/192 bit	256bit	128 bit	128 bit	128bit	128bit
内存带宽	115.2/86.4 GB/s	128GB/s	64/57.6 GB/s	76.8/73.6 GB/s	28.8GB/s	64GB/s
内存类型	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR5	GDDR3	GDDR5
内存容量	1024/768 MB	1024MB	1024/768 MB	1024 MB	1024MB	512MB
DX版本支持	11	11	11	11	11	11
HD视频技术	PureVideo HD	UVD3	PureVideo HD	UVD2	PureVideo HD	UVD2
通用计算接口	CUDA	Stream	CUDA	Stream	CUDA	Stream

名词解释

●显存

显存就是集成在显卡上或划给显示芯片使用的，用来存储显示芯片渲染、建模等处理过程数据的内存，它是除显示核心之外影响显卡性能的最大因素之一，因此常见的显卡板载显存，都比常用内存具备更高的性能和频率。

显存有很多种类，例如早期的EDO、SD显存，如今主流的GDDR至GDDR5显存，同等条件下，一般越新型的显存种类性能越好，影响显存性能的主要因素是显存的频率和位宽。显存为什么一般会被叫做GDDR，而不是DDR呢？实际上，GDDR（Graphics Double Data Rate）中的G就是图形（显卡）的英文简称，最初仅仅代表质量更好、频率更高、用于显卡上的DDR内存颗粒。但由于显卡的高速发展，它们逐渐与内存颗粒出现了较大差别，开始独立发展和分代，例如GDDR3和DDR3颗粒已有较大不同。

GDDR（GDDR1）显存为第一代专用的DDR显存芯片，其技术和DDR内存相似，同样采用双倍速率2bit预取技术，主要采用TSOP和BGA封装，最高频率可做到900MHz左右，曾在市场上流行了很长时间。

GDDR2显存拥有两倍于标准GDDR显存的4bit预读取能力，可以在不增加频率的情况下把数据传输率提高一倍，最高默认频率为500MHz～1000MHz左右，但早期此类产品受工艺问题等影响产能不足，成本较高；并且单颗颗粒位宽仅为16bit，组成128bit的规格需要多达8颗颗粒，并没有在当时主流产品上大流行。

GDDR3显存是专门为图形处理开发的一种内存，同样采用BGA封装技术，其单颗颗粒位宽和容量可达32bit和64MB，4或8颗颗粒即可组成128bit/256MB或256bit/512MB的显存位宽及容量。其最高速度可达到2600MHz左右，凭借比GDDR2更高的频率、更低的功耗、更大的单颗容量和位宽，成为市场主流产品。

GDDR4是GDDR3的后续产品，GDDR4单颗显存颗粒可实现64bit位宽，只需4颗显存芯片就能实现256bit位宽，但GDDR4显存时序过长，性能相比同频率的GDDR3显存并没有优势，导致其竞争力不佳，昙花一现后就被市场所淘汰。

GDDR5显存是目前的主流产品，相比GDDR2、GDDR3和GDDR4采用的4bit数据预取技术，GDDR5将预取数据增加到了8bit，并且采用了双数据总线，标称频率1000MHz的GDDR5显存就能轻松实现4000MHz等效工作频率，而其实际物理运行频率仅需125MHz。这让采用GDDR5显存的显卡可轻松实现5000MHz甚至6000MHz的高频率，为显卡带来较大的性能提升。

●HDMI和DP接口

HDMI（High Definition Multimedia Interface，高清晰度多媒体接口）是一种数字化影像和声音传送接口，可以同步传送无压缩的1080P视频信号及高清音频信号，是目前的主流接口。DVI的线缆长度不能超过8米，否则将影响画面质量，而符合HDMI规格线缆长度可达15米。

DP接口，即DisplayPort接口，也是一种主流的高清晰音视频流的传输接口。从目前来看，它与HDMI接口的整体性能差距不大，DisplayPort 1.1最大支持10.8Gb/s的传输带宽，而HDMI 1.3标准也能支持10.2Gb/s的带宽；HDMI的优势在于先发制人，目前采用该接口的产品更多，而DP接口的优势在于带宽略宽，完全免版税，其后劲不可忽视。

●流处理器

流处理器（NVIDIA称为Stream Processing，AMD称为Stream Processing Units）是一种标准化的图形处理单元，与之前顶点处理、渲染处理等专门的处理单元有所不同，流处理器架构直接将多媒体图形的各种数据流导入同样的标准处理单元上，进行并行处理。相对于早期GPU中带有分工的固定图形处理单元设计，采用流处理器设计的GPU可根据实时需求进行高效编组，同时处理不同的图形数据，尽量保持满载状态，减少出现某些场景中顶点处理单元忙碌而渲染单元较空闲，另外一些场景中则相反的情况，实际上大幅提升了显示核心处理能力。

AMD和NVIDIA虽然都采用了流水线架构，但略有区别，NVIDIA更注重流处理器的频率和效率，而AMD更注重流处理器数量，讲究人多力量大，以5个流处理器单元组成一个小群组，从实际性能和产品定位上看，可以认为NVIDIA的一个流处理器与AMD显示芯片中5个流处理器组成的群组处理能力相近。

○DX11性能测试

●3dmark 11

3DMark 11是Futuremark推出的3DMark显卡综合测试软件的最新版本，由于推出年份和针对API的巧合，所以再次采用了数字方式进行版本标注。3DMark 11与前一代的3DMark Vantage差别不仅在于命名方式，而且在引擎方面有着巨大的差距。它基于原生DX11引擎，全面使用DX11 API的所有新特性，包括曲面细分、计算着色器、多线程等。它采用原生64位编译程序，独立的32位、64位可执行文件，并支持兼容模式。



3DMark 11通过6个不同测试得到DX11图形性能综合评分，包括4个图形测试、一个物理性能测试、一个综合测试，可全面衡量GPU、CPU性能。物理测试中放弃了封闭的NVIDIA PhysX而改用开源的Bullet专业物理库，支持碰撞检测、刚体、软体。

在测试中我们使用专业版Professional Edition进行理论性能测试。这款软件的综合性能评估及整体成绩并不能完全代表显卡在偏重不同特效的不同游戏、不同场景中的实际表现，但反映了DX11显卡的综合性能，所以我们借此成绩进行DX11综合性价比的比较。

●Heaven Benchmark 2.1

这是一款俄罗斯Unigine游戏公司开发的DX11测试程序，基于其自主研发的游戏引擎，支持DirectX 9、DirectX 10、DirectX 11与OpenGL 3.2，通过在一串浮空岛中23个场景的测试，得出显卡的DX11性能成绩。

这款产品最大的特色就是可自定义和清晰看出不同曲面细分效果，但选择Extreme等级后图像变得有些过分夸张，因此我们选用默认的曲面细分Normal等级。

显卡	3DMark 11 Extreme	3DMark 11 Performance	Heaven Benchmark	3DMark得分与售价比值
GeForce GTX 460	X1121	P3458	36.4fps	2.31
RADEON HD 6850	X1141	P2558	31.4fps	2.54
GeForce GTS 450	X739	P2301	24.2fps	2.30
RADEON HD 5770	X878	P2674	21.8fps	2.68
GeForce GT 430	X376	P1217	11.9fps	2.44
RADEON HD 5670	X478	P1671	13.7fps	3.35

●战地之叛逆连队2（Battlefield: Bad Company 2）

“叛逆连队2”是一款拥有不错网络对战功能的FPS游戏，使用加强版的寒霜引擎，引入了DX10和DX11的部分技术。由于游戏并非真正基于DX11开发，所以游戏画面效果整体提升并不明显，但DX11可以明显提升游戏图形效率、节省系统资源，且在细节画质上也还是有一些提高的。

这款游戏最大的特色就是破坏效果，游戏采用基于Havok物理引擎的Destruction 2.0系统，99%的物体都可破坏，甚至可将房屋等设施完全夷平，可带给玩家完全不同的战斗体验，特别是在网络对战中。

在其设置中针对画质的非常少，仅有纹理细节等几项，我们采用路线较为固定的一段实际游戏过程进行测试，对显卡的要求是能够在“中等”画质下流畅运行这款游戏。

显卡	4×AA 高画质	2×AA 高画质	高画质	中画质	中画质低分辨率（1600×900）
GeForce GTX 460	46.965	49.650	54.067	/	/
RADEON HD 6850	43.482	45.968	50.382	/	/
GeForce GTS 450	/	30.135	35.359	50.741	/
RADEON HD 5770	/	32.582	39.274	53.514	/
GeForce GT 430	**/**	**/**	**/**	**/**	**36.778**
RADEON HD 5670	**/**	**/**	**/**	**34.267**	**41.674**

●潜行者之普里皮亚季的召唤（S.T.A.L.K.E.R. Call Of Pripyat）

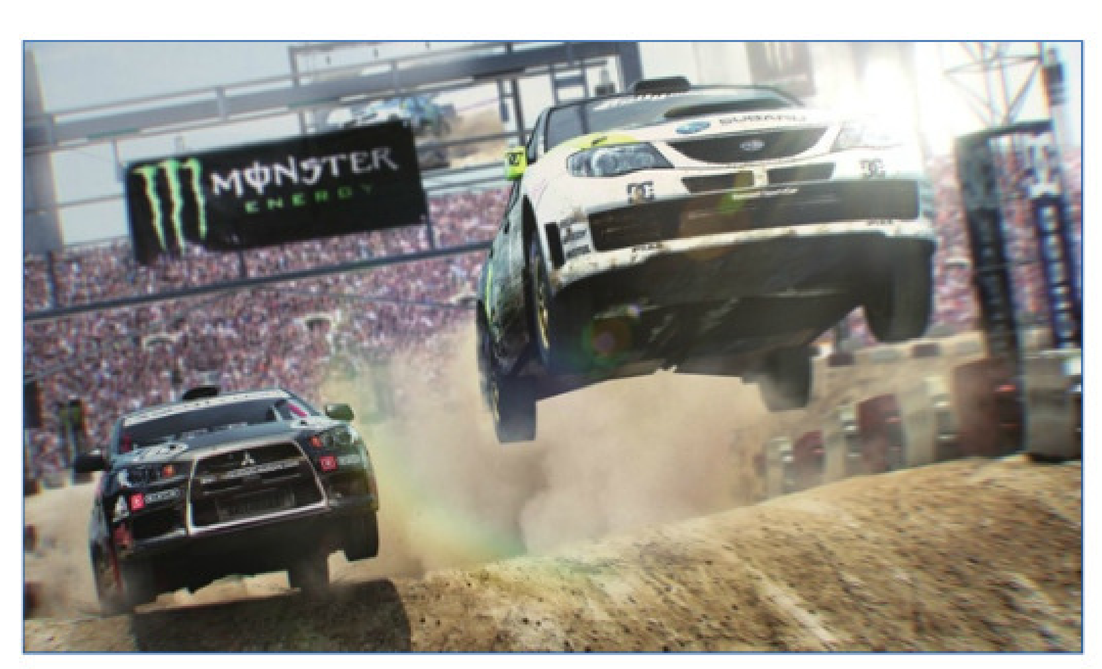
这是潜行者系列游戏的最新作，虽然看起来图像效果相近，但其3D引擎却在一直进步。这一部作品采用X-Ray 1.6引擎，支持DX10和DX11中的大量画质增强技术，比如硬件细分曲面（Hardware Tessellation）、接触硬化阴影（Contact Hardened Shadows）、高清环境光遮蔽（HDAO）、后期处理（Post Processing）、陡峭视差贴图（Steep Parallax Mapping）、湿滑表面、动态延迟光照（阳光散射泛光调和映射）、日夜循环等等。

在测试中我们采用其Benchmark程序，相对于游戏来说画质设置项目少了很多，便于我们总结显卡的运行效果。由于测试样卡全部为DX11显卡，我们在高级设置中全部开启SSAO光照效果并默认设置为High，启用曲面细分和接触硬化阴影。

显卡	SSAO等级高、4×AA、Ultra画质	SSAO等级高、Ultra画质	SSAO等级中、Ultra画质	SSAO等级中、中画质	SSAO等级中、中等画质、低分辨率（1600×900）
GeForce GTX 460	48.4	59.9	/	/	/
RADEON HD 6850	/	56.6	/	/	/
GeForce GTS 450	/	39.4	43.5	49.2	/
RADEON HD 5770	/	46.4	50.3	/	/
GeForce GT 430	**/**	**/**	**/**	**25.0**	**32.8**
RADEON HD 5670	**/**	**/**	**/**	**22.4**	**29.4**

●科林麦克雷——尘埃2（Colin Mcrae: Dirt 2）

尘埃2（Dirt2）是一款基于DX11引擎的赛车游戏，它是一款全平台产品，PC版更因为采用DX11引擎而拥有超越目前主机平台的画面表现，其DX11特效的应用比参测游戏中的“叛逆连队2”“潜行者COP”更丰富广泛。



Dirt2中使用Tessellation细分曲面技术构建动态水面和动态布料、加强人物模型；使用DirectCompute 11进行渲染后处理；使用ShaderModel 5.0指令实现高清晰环境光遮蔽和景深效果，支持新的浮点HDR光照和纹理压缩，可有效降低显存消耗并且支持多线程渲染，支持多核、多线程、多GPU。

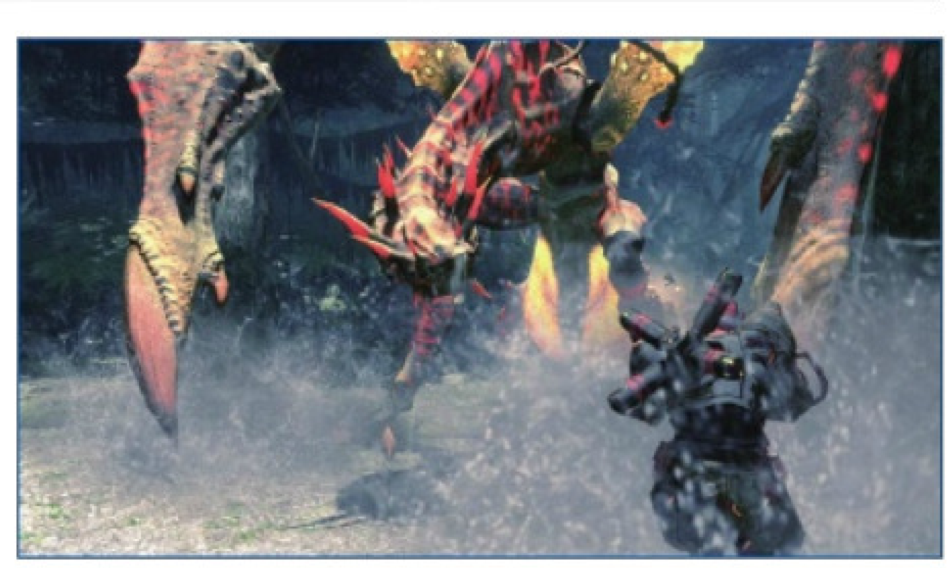
Dirt2的画质设置中虽然带有DX9、DX10模式，但因为本次测试全部采用DX11显卡，所以并不考虑，也不去修改Config文件。其图像设置菜单中包括Ultra Low、Low、Medium、High、Ultra等5个等级的画质和Automatic自动判断能力。我们采用图像设置中自带的测试程序，在Medium以上的设置才能保证较出色的画面，无法在此设置下流畅运行的显卡则视为不适合这款游戏。

显卡	8×AA、Ultra画质	4×AA、Ultra画质	Ultra画质	Medium画质
GeForce GTX 460	75.5	/	/	/
RADEON HD 6850	61.4	64.1	66.7	/
GeForce GTS 450	44.6	49.4	54.5	/
RADEON HD 5770	43.6	48.3	53.3	/
GeForce GT 430	**/**	**/**	**28.8**	**44.0**
RADEON HD 5670	/	/	33.4	51.1

●失落的星球2（Lost Planet 2）

这是一款来自游戏主机的移植游戏，类型为主机中很常见的第三人称射击，类似著名的《光晕》系列游戏。它采用CAPCOM研发并进行了强化的“MT-Framework 2.0”引擎，画面效果非常出色，而移植到PC后还加入了DX11特效，并且带有基于实际游戏过程的官方Benchmark程序。

显卡	High画质	Medium画质	Medium画质、低分辨率（1600×900）
GeForce GTX 460	41.0	56.0	/
RADEON HD 6850	/	49.9	/
GeForce GTS 450	26.0	36.7	42.9
RADEON HD 5770	21.4	36.6	43.3
GeForce GT 430	/	/	20.2
RADEON HD 5670	/	/	27.8



●结论

很明显，对于DX11游戏来说，千元及以上级别的DX11显卡才是真正的拍档，它拥有以最高画质设置获得可玩帧速，或者以稍低画质获得流畅帧速的能力。而低端显卡则并不适于这些游戏，除非玩家愿意牺牲画质来纯粹感受剧情（遗憾的是目前的DX11游戏大多是缺乏剧情的枪枪枪和车车车类游戏）。至于夹在中间的899/999元级别显卡，则可在接近最高特效的情况下获得令人满意的全高清分辨率帧速，前提是不要开启过高的HDAO或曲面细分等DX11高级特效，例如RADEON HD 5770在“叛逆连队2”中，高画质下，关闭和开启HBO时的帧数分别为50.920和39.274，提升非常明显。

○常见非DX11游戏性能

虽然DX11游戏的推出速度远比DX10时代快得多，但目前还是有很多采用DX9、DX10的最新游戏，它们也同样是寒假期间最受欢迎的游戏，因此我们这里也对它们进行了对比测试。

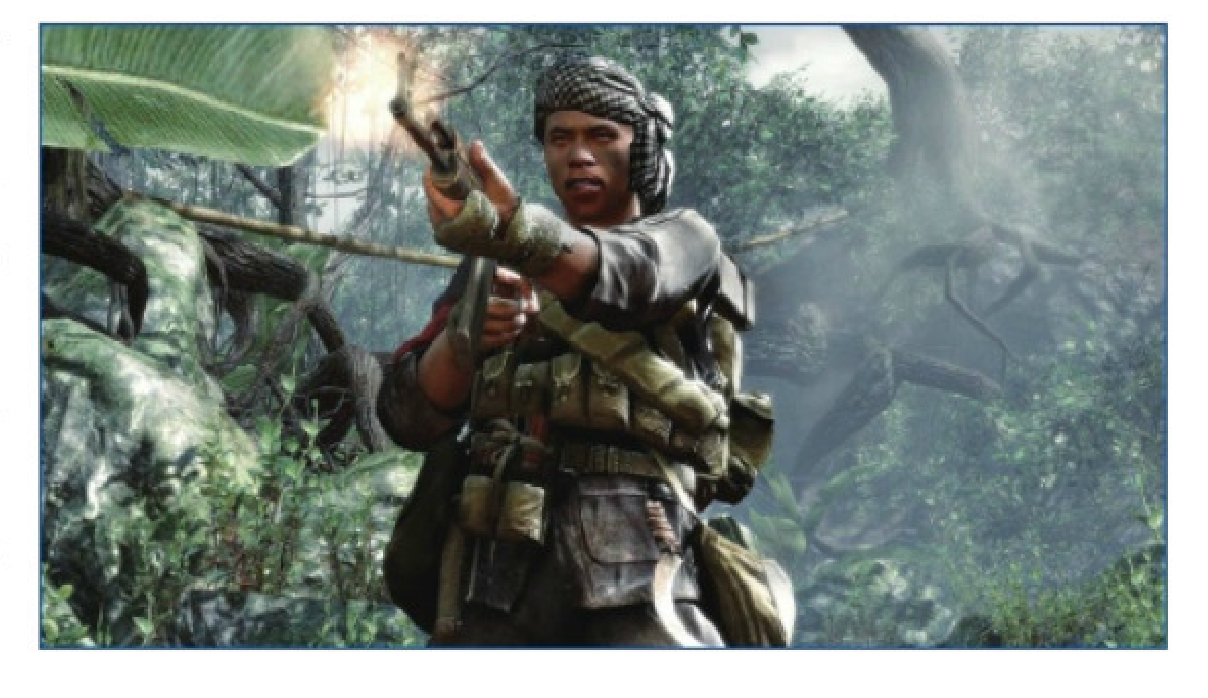
●3DMark Vantage

这是一款针对DX10的综合测试软件，测试方式与3DMark 11类似，之前已经有过很多相关介绍。

显卡	High设置
GeForce GTX 460	H9200
RADEON HD 6850	H9133
GeForce GTS 450	H7371
RADEON HD 5770	H7048
GeForce GT 430	H3371
RADEON HD 5670	H3733

●使命召唤之黑色行动（Call of Duty: Black Ops）

“黑色行动”是一款典型的FPS游戏，使用的仍然是《使命召唤5——世界战争》的游戏引擎，是在Infinity Ward的《使命召唤4：现代战争》IW引擎上升级而来，仅支持DX9。当然其图形引擎已经过一些改进，在纹理细节等方面的表现还是不错的，不过在由于烟雾、阴影、液体等特效需要采用贴图模拟，所以在速度和拟真度、互动性等方面较差一些。

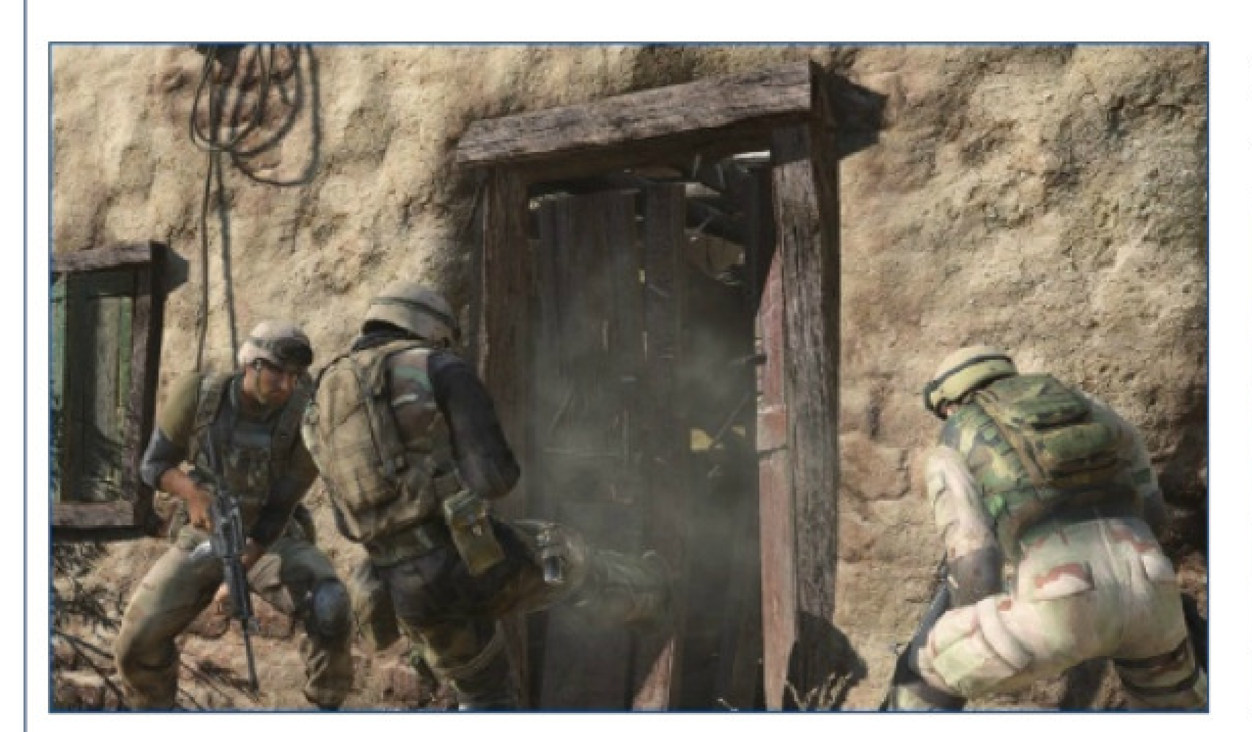


“黑色行动”的画质选项并不多，且除了材质质量和抗锯齿选项外，其他项目仅有开或关两个简单的选择。材质质量设置为普通或更高即可保证较好的画面，我们对显卡的要求也是能达到普通材质质量下的流畅运行。

显卡	Extra画质、8×AA	Extra画质、4×AA	Extra画质	High画质	Normal画质	Normal画质，低分辨率（1600×900）
GeForce GTX 460	76.094	86.501	/	/	/	/
RADEON HD 6850	72.942	81.572	90.445	/	/	/
GeForce GTS 450	/	/	/	75.205	/	/
RADEON HD 5770	/	/	78.630	80.427	/	/
GeForce GT 430	/	/	/	38.585	39.156	52.156
RADEON HD 5670	/	/	/	51.548	53.777	67.213

●荣誉勋章（Medal of Honor）

这是一款比较奇特的FPS游戏，其单人模式采用比较陈旧的DX9引擎，而多人模式则使用了部分支持DX10、DX11的寒霜1.5版引擎，后者我们在叛逆连队2中已经测试，因此本次主要测试的是其单人模式。



在测试中我们同样选取了线路比较固定的一段游戏过程进行实际测试，其画质选项并不算多，基本上就是高中低3档，我们要求显卡要能够在中等以上画质达到流畅才算是达到可玩标准。

显卡	高画质	中等画质	中等画质，低分辨率（1600×900）
GeForce GTX 460	87.765	/	/
RADEON HD 6850	74.640	/	/
GeForce GTS 450	73.322	/	/
RADEON HD 5770	56.239	/	/
GeForce GT 430	/	38.333	51.638
RADEON HD 5670	/	46.745	57.730

●星际争霸2——自由之翼（StarCraft 2: Wings of Liberty）

显卡	超高画质	高画质	普通画质
GeForce GTX 460	91.662	/	/
RADEON HD 6850	86.906	/	/
GeForce GTS 450	65.286	81.429	/
RADEON HD 5770	59.267	87.296	/
GeForce GT 430	/	44.758	61.190
RADEON HD 5670	33.636	53.298	66.599

这是一款采用了非常出色3D引擎的SLG游戏，关于其3D引擎的特色，请参看本刊2010年11月上刊的《RTS显示技术的新纪元——<星际争霸Ⅱ>图形引擎深入评析》。其画质设置中包括材质与画质综合设置，包括“低”“中”“高”“超级”4种，虽然在低设置下玩这款游戏也没有什么问题，但笔者认为在高设置下其图像才符合跨时代SLG的地位，不过作为SLG游戏，我们对其帧数要求比FPS稍低一些。这款游戏中只有499元低端显卡以无法在“超高”设置下达到40fps帧速，不过它们以“高”设置运行的帧速和图像也完全可以接受。

●街霸4和生化危机5

生化危机5					
显卡	最高画质、8×AA	最高画质、4×AA	最高画质	中等画质	中等画质低分辨率（1600×900）
GeForce GTX 460	74.4	84.2	96.9	/	/
RADEON HD 6850	79.4	85.1	95.1	/	/
GeForce GTS 450	/	56.0	64.4	/	/
RADEON HD 5770	/	68.4	73.5	/	/
GeForce GT 430	/	/	/	35.4	46.6
RADEON HD 5670	/	/	46.8	52.9	69.1

这两款游戏同样是来自游戏主机的移植作品，因此在DX支持方面肯定要滞后一些，他们均支持DX9，其中生化危机5带有DX10版本，但在实际画面上的表现差别不大。它们的画质设置选项与常见PC游戏有些不同，在帧速方面的要求也较低一些。

街霸4			
显卡	最高画质、8×AA	最高画质、4×AA	最高画质
GeForce GTX 460	130.97	/	/
RADEON HD 6850	106.39	/	/
GeForce GTS 450	/	95.76	/
RADEON HD 5770	/	79.70	134.64
GeForce GT 430	/	/	68.99
RADEON HD 5670	/	/	79.71

●结论

总体上看，基于DX9和DX10的游戏对显卡性能要求略低一些，特别是采用DX9引擎的游戏，499元级别显卡常常也可在全高清分辨率下达到40fps左右的可玩帧数。不过要达到50fps的流畅程度，还是需要采用更低的画质和分辨率设置。而899/999元级别显卡已可轻松应付这些游戏，甚至可以考虑以最高设置同时开启2倍抗锯齿来增强画面效果。



样卡赏析

↓七彩虹iGame460 烈焰战神 X，**参考价：**1399元

↓迪兰恒进HD5670恒金版D3-1G，**参考价：**499元

←微星N460GTX Cyclone 1GD5/OC-H，**参考价：**1499元

↓七彩虹iGame450烈焰战神U 1024M，**参考价：**899元

↑迪兰恒进HD5770 1G，**参考价：**999元

→微星N430GT-MD1GD3/OC/LP，**参考价：**不详

○总结和推荐

通过大量的测试，我们可以发现一件有趣的事情，以3DMark 11测试软件作为基准的性价比得分中，AMD产品却明显更高一筹。但无论是基于DX9/DX10的游戏引擎中还是基于DX11的游戏中，双方各有胜负，甚至AMD显卡的总体还略输于对手，这就与双方的驱动优化，甚至赞助等有关了。

在具体显卡的推荐上，小编把本次的编辑推荐赋予恒金的RADEON HD 6850以及七彩虹为我们提供的超频版GTX460显卡——iGame460烈焰战神。前者采用标准频率，而价格仅有1199元；后者将核心频率由675MHz提升至820MHz后，性能提升非常明显，而价格仅仅比标准版GTX460高100元，性价比同样非常出色，比较遗憾的是由于其成绩不具有代表性，我们并未在主表格中体现，其实际测试成绩见下表。

显卡	七彩虹iGame460烈焰战神
3DMark 11 Extreme	X1259
3DMark 11 Performance	P3844
Heaven Benchmark	40.9
3DMark Vantage	H12606
潜行者COP（SSAO等级高、Ultra画质）	65.7
失落的星球2	47.2
街霸4 （8×AA）	145.71

通过对这些常见显卡和游戏的实际测试，大家应该对各种显卡的实际游戏能力，以及各个游戏对显卡的实际要求有了一定的了解。希望小编这几乎被各种游戏特效晃晕的脑瓜（羡慕吗？），能够给大家呈上一篇对采购和使用真正具有意义的文章，让大家享受冬日宅在家中的精彩。



迪兰恒进HD6850 恒金 1G，
参考价格：1199元



七彩虹iGame460烈焰战神，
参考价格：1599元



留住绚烂瞬间 用DC拍焰火的七绝技

本期上市的时候，新春佳节已经临近，辛苦了一年的大家是否已经为自己准备好了一个丰富的假期呢？在这喜庆的日子里，少不了的各种焰火表演，是否会让你兴奋不已，但又遗憾于无法留下这瞬间的绚烂呢？其实拍出类似专业摄影般的焰火照片并非如想像中困难，只要懂得一些小窍门即可。

■四川 祥华

一、稳定位置

在拍摄焰火之前，首先我们要明白的是，人眼看到的焰火跟数码相机拍到的焰火绝对是两回事。想拍摄效果上佳、色彩悦目的焰火，最重要的是用三脚架稳定相机的位置，并调整合适的焦距。因为焰火通常离摄友的位置很远，如果不懂得剪切画面，就难以让焰火在照片上表现出同样的震撼感觉。

二、做好相机基本设置

拍摄焰火前，有些基本设置需要注意。例如闪光灯要设置为关闭状态，同时摄友还应把相机的自动对焦系统设置为关闭（即手动对焦，建议用户把焦点调整为无限远）。



快门线可避免按动快门的抖动

为了减少数码相机拍摄时的抖动，建议摄友考虑使用快门线。因为拍摄焰火时一般要求有数秒甚至超过10秒的曝光时间，使用快门绳这类遥控快门装置可避免按动快门造成的抖动。

三、调整更大快门

为提供更大的快门，用户可考虑使用M档手动曝光和B快门作为拍摄焰火的基本模式。部分数码相机甚至提供T快门。B快门与T快门的区别在于，T快门按一下就会打开快门，再按一下才关闭快门，它不像B快门那样必须长按着快门不放。不过，使用B快门的好处是用户可以随着焰火的实际出现时间而控制曝光，使照片的曝光效果更准确。



T快门有利于长时间曝光拍摄

切记一定要在焰火发射前1至2秒就已按下快门，这样才能使数码相机捕捉到焰火开始爆发的一瞬间。另外，视情况而定，用户可能需要等焰火燃放完后才关闭快门。

四、选择曝光手法

一般情况下，曝光数秒钟时间就已足够拍摄焰火。不过，如果你想曝光更为精确，又不具备多次曝光功能，可考虑使用黑卡或黑布盖在镜头前来阻止镜头继续曝光，这也是一种实时曝光补偿的技巧，可避免出现背景曝光过度影响画面质量。

五、使用最低感光度

建议用户使用自己手上数码相机的最低ISO值，一般为ISO 100或ISO 50，因为即使是ISO 400，在拍摄焰火时仍然有太多的噪点。故拍摄焰火时，在任何时候都要切记把ISO值调整为最小值。此外，还要注意相机是否提供Auto ISO（自动感光度）功能。如果有此功能，应该先关闭它，否则黑色的夜空背景会令数码相机自动使用较高的ISO值。

六、运用较大光圈和RAW格式

光圈方面，可首先尝试使用F5.6。如发现太亮，则可尝试F8，并考虑使用RAW格式保存照片。这一格式可保存很多肉眼不可见的信息，以供日后处理。

七、矫正白平衡

当用户使用一般的“自动白平衡”模式拍摄焰火时，受环境光线和其他杂光的影响，最终拍摄到的焰火照片会略为偏黄。由于状况特殊，此时难以用白板进行白平衡预设，如果用户希望焰火照片的色彩更好，可以在拍摄过程中改用“钨丝灯（Tungsten）白平衡”模式，因为此模式会使照片色调较为中性，中和照片的暖色调效果。



新春伊始
再议DIY装机市场的趋势和走向

■广州 极品战斗鸭

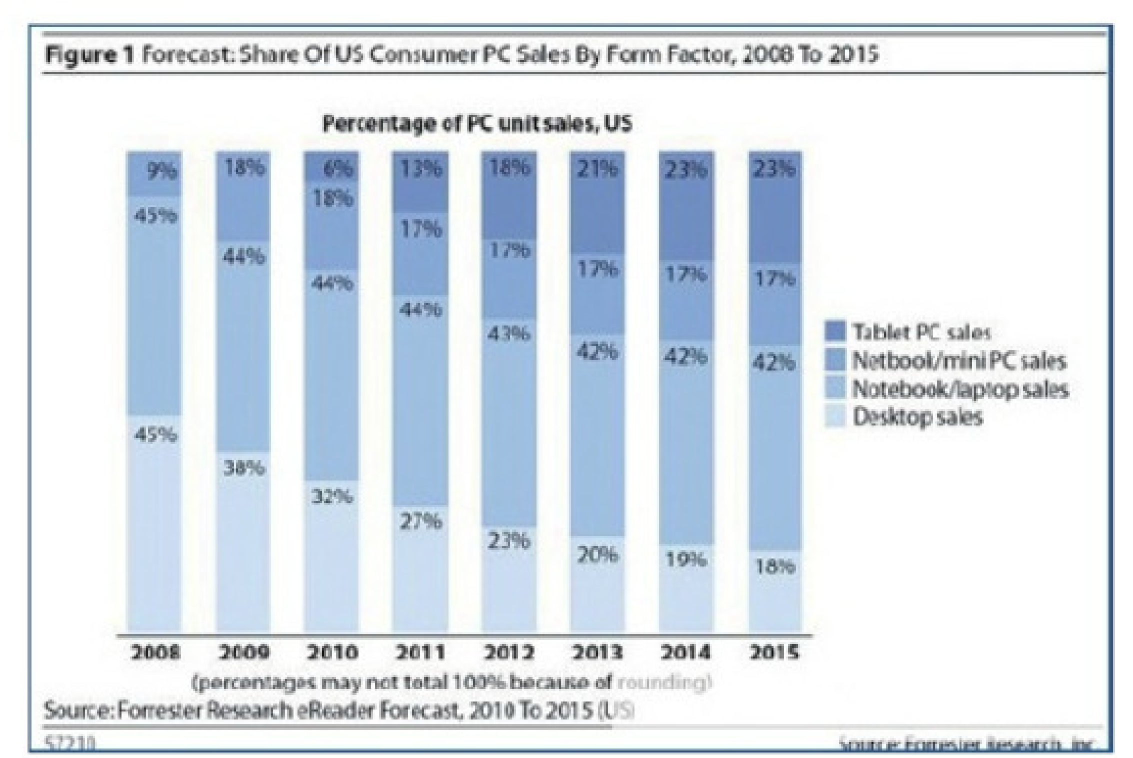
引子

最近这几年，笔记本电脑的强势和一体式电脑的复苏，让越来越多的人有这样的疑问：“现在还需要花时间花工夫去研究配件信息，然后去DIY台式机吗？”对于这样的问题，笔者的回答很简单：“子非鱼，安知鱼之乐？DIY不仅仅是一种省钱的解决方案，更是一种态度和精神。”

DIY市场何去何从？

诚然，未来将是便携式电脑的天下，DIY市场在不断萎缩也是无可争辩的事实。对于此种情况，作为普通消费者是无力改变的，用“技术进步”或是“大势所趋”来解释都说得通，但却不能因为潮流的走向而抹杀用户喜好DIY的兴趣。

去年各类型的报道、数据分析和评论家的言论都将DIY将死的态度表露无遗，但现在还不是我们最为悲观的时候。参照国外的最新数据显示，未来台式机市场份额大约会被压缩至30%以下，笔记本和便携设备则会占据70%以上的市场份额，其中台式机的份额还包括品牌机和一体式电脑，DIY所能占据的比重可想而知。去年年末的统计数据表明，我国台式机和笔记本的市场份额比约在1:1，也就是说，台式机和DIY市场还会被进一步打压。提前做好思想准备，也许你身边志同道合的朋友会越来越少，也许在选购产品时越来越难，这些都是需要经历的过程。



预计2015年前台式机将成为非主流产品，市场份额甚至低于平板电脑等随身设备

未来的DIY将如何发展？这类型的问题我们已经探讨过很多次了，无非是个性化和差异化的道路。个性化主要体现在外设产品上，品牌机所能提供的样式较为有限，无法将所有人的审美观与家居风格涵盖其中，DIY则能根据自身的需求选购不同的显示器、机箱等产品打造出近乎无限的组合方案。且键鼠、音箱在中、低品牌机中均属于能省就省、够用就好的产品，对于游戏玩家来说很难接受，额外购买不仅破坏了品牌外观的整体协调性，重复投资也是一种浪费。



著名品牌机厂商的台式机销售页面，其主体造型并不能满足完全个性化的需求

差异化算是DIY最大的优势，两大CPU生产厂商、两大显卡生产厂商、N多主板制造商、几家硬盘，这些产品的组合，总会有在品牌机上见不到的

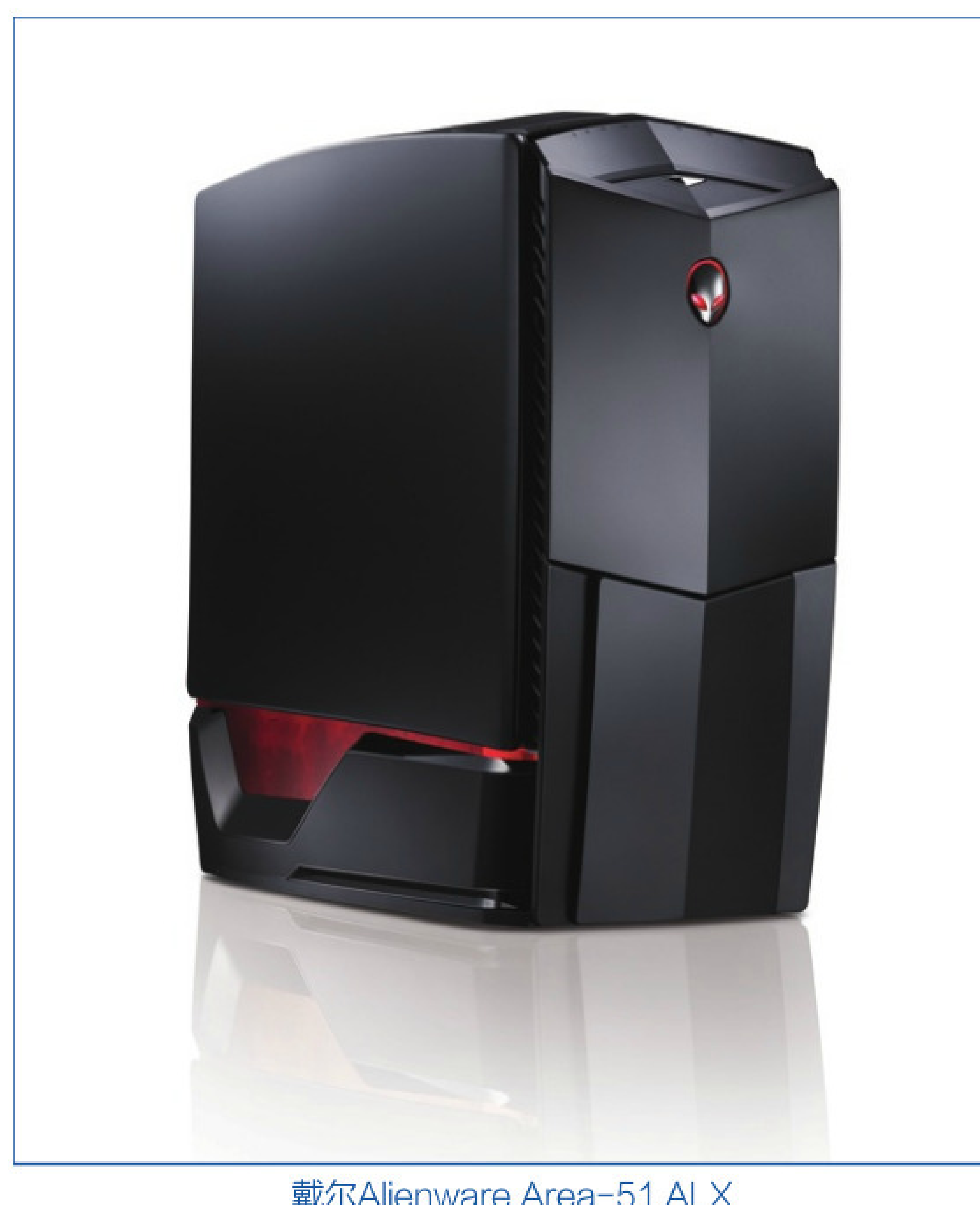
配置，哪怕是戴尔这样的厂家，可以提供个性化配置的电脑，备选的产品也是有限的。很多DIY最大的乐趣就是折腾超频，很不幸的是品牌机所用的OEM主板就是缺乏这样的功能。另外一个关键点是OEM主板被Rework（参见插文解释）之后，功能、性能上已经被阉割或是压榨到极限了，期望它能有如何抢眼的表现并不现实。说到这儿会有很多人说："现在的产品性能已经足够了，为何一定要超频呢？稳定性不是最重要的吗？"用本文前面的话来回答：DIY在很多时候已经演变成一种精神，而不是简单的方法手段，这就如同您去饭馆点什么菜一样，总有符合自己口味和不符合的菜码，例如所谓的"鸡鱼肘肉"等固定菜式虽然是各种聚会的必备，但不见得人人都爱吃吧，如果不允许口味不同的菜式存在，那么再丰盛的大餐对很多人来说也是无味的！

小知识：上文中提到的Rework是指一款主板按照满规格和设计生产出来之后，在进行稳定测试的同时将一些影响不大的元器件拆除掉，达到简化生产流程和节约成本的目的。这样的情况多出现的OEM产品和中、低端主板上，高端的产品上是很少能够看到空焊位的。

下面让我们对照产品价格，来继续细分DIY的未来走向。

●高端配置性价比出众

能够提供发烧级别产品的品牌厂商，现在国内市场上并不多见，我们还是以能够随时找到的戴尔Alienware系列产品为例吧。



戴尔Alienware Area-51 ALX

Alienware Area-51 ALX（S21ALW04UC）	
CPU	i7 960 处理器 （3.2GHz，8MB）
散热器	自带水冷散热器
主板	未知
内存	未知品牌 6GB（3X2GB） DDR3 1333MHz
硬盘	未知品牌 1.5TB SATA 硬盘（7200转）
显卡	未知品牌 Dual GTX480 1.5GB DDR5 SLI
机箱	戴尔品牌
电源	未知
键盘	Alienware TactX键盘（英文）
鼠标	未知，如选择Alienware TactX鼠标则需加799元
光驱	8倍速双层蓝光光盘刻录（BD-RE、DVD±RW、CD-RW）

以上配置为36999元，加上戴尔限时折扣3000元的话，此配置的总体价格在33999元，这还是不包含显示器的价格。让我们参照中关村的报价来自己DIY一台这样的高性能电脑，来看看总共需要花费多少银子吧。

超高端游戏配置推荐一览		
CPU	Intel i7 960 处理器（3.2GHz，8MB）（盒）	4099元
散热器	未选	/
主板	华硕Rampage Ⅲ Extreme（Intel X58/LGA 1366）	3699元
内存	OCZ 2GB DDR3 1333（OCZ3G1333LV2G）（金色）×3	477元
硬盘	希捷 1.5TB ST31500341AS 7200 32M（盒装）	639元
显卡	微星N480GTX-M2D15 1.5GB DDR5×2	5998元
机箱	未选	/
电源	未选	/
键盘	罗技G19 游戏键盘	1399元
鼠标	罗技G9X 激光游戏鼠标	699元

以上是根据戴尔配置来DIY出的同档次产品，在选择了罗技高端G9X鼠标和未选择机箱、电源及水冷散热器时，总价格在18309元。如果读者朋友您不是去选择联力限量版售价为8999元的帆船机箱，笔者相信总体价格是绝不会超过Alienware Area-51的，剩余的资金足够弥补正版操作系统和软件的差价。而且需要注意的是，DIY配置中主板选用的是华硕玩家国度主板，光驱选用的是先锋12×蓝光刻录产品，这些都要优于戴尔的Alienware Area-51。

这就是DIY在高端配置上的价格与个性化优势，也许无法享受厂商所提供的贴心服务（无法解决），缺少厂商专属软件（可以解决）和一些绚丽的灯光效果（很容易DIY）都是一些问题，但无疑高端DIY的生存空间还是相当大的。笔者走访的几家老牌装机商，他们都表示将来会致力于发展高端客户，为有需要的人打造专属的发烧型机器，从而避免陷入市场内的价格竞争。在经营上有的店主选择和华硕合作打出"玩家国度"的品牌来造势，有的



联力PC-888机箱造型造型仿自著名的迪拜超豪华酒店，造型比Alienware Area-51更酷

会依靠多年的关系笼络住DIY团体，为他们提供个性化服务，如机箱雕琢、面板贴纸等服务。商家不是慈善家，他们也有家要养，如果顾客都拿出拼命的架势去砍价，会得到的也只能是保证利润下的“合理”服务，我们并不能因为商家的“奸”而忽视某些消费群体的“恶”。

●中端平分秋色、低端优势不再！

本刊先前的文章也说明过DIY生存艰难的原因：B2C网站的兴起和市场急功近利的表现使电脑配件的销售利润持续下滑，为了生存有的店家不择手段，从而使市场混乱不堪。因为被骗所以不懂的人更倾向于品牌机；遇到问题时，消费者也更喜欢去麻烦电话售后服务解决问题。品牌厂商明白了这些问题之后，便开始在中、低端产品配置上下功夫，修正了不合理的配置表，使整机内并不会出现明显的短板，并内置许多易用易懂的软件产品，且在正规卖场中还可用旧电器抵消10%的价格。普通商家缺少这样的服务，他们大多采用盗版操作系统和免费软件产品，售后服务上也很难保证，这些原因造成了DIY在中、低端市场份额的持续下降。

我们可以看一看戴尔面向普通家庭用户的低端机型Inspiron 560 ST。



Inspiron 560 ST

Inspiron 560 ST配置一览	
CPU	Intel E5800处理器（3.2GHZ，2M）
散热器	自带
主板	未知型号
内存	2GB DDR3 SDRM（1×2GB）内存
硬盘	500GB SATA 3.0Gb/s 硬盘
显卡	NVIDIA GeForceG310 512MB DDR3独立显存
显示器	戴尔 IN2020M 20英寸宽屏
机箱	Inspiron 560 ST 黑色
电源	未知型号
键盘	未知型号
鼠标	未知型号
光驱	16× DVD-ROM光驱

这是戴尔超薄Inspiron系列中的主流配置产品，它体型小巧，机箱面板有多种颜色可以选择，总价格控制在3999元，CPU和显卡可能稍显薄弱，但是用来对付浏览网页和偷菜、聊QQ什么的是足够了。

主流机型配置推荐一览		
CPU	AMD 速龙Ⅱ X4 640（盒）	688元
散热器	自带	/
主板	华硕M4A88TD-M主板	679元
内存	OCZ 2GB DDR3 1333（OCZ3G1333LV2G）（金色）	159元
硬盘	希捷 500G ST3500418AS 16M	279元
显卡	迪兰恒进HD5750恒金1G GDDR5	799元
机箱	酷冷至尊破坏者	299元
电源	TT KK400A	238元
键盘	罗技2.4G无线键鼠套装MK250	139元
鼠标	套装提供	0元
光驱	先锋DVR-231D	116元

这个比较主流的DIY配置需要花费3396元，还未包含20英寸液晶的价格。笔者再列出几款液晶的价格给大家参考一下：

主流20英寸液晶显示器一览		
品牌	型号	售价
飞利浦	201EL1SB	819元
三星	E2020N	999元
三星	P2050	1069元
宏碁	S201HLbd	839元
优派	VA2038w	839元
惠普	s2021a 20	839元
戴尔	S2009W	999元

可以看出，20英寸液晶显示器的价格集中在839元至1000元之间，如果加上刚才计算出的配置价格，可以看到在4000元左右的价位上，DIY出的兼容机在价格上是不占什么优势的，且它还缺少戴尔相应的售后服务和其他软件产品。我们可以用性能搪塞过它的缺点，但不能无视消费者对兼容机后续服务的不满，这也是近些年来品牌机越来越受到青睐的原因。

在低端配置2000元左右的价位上，DIY出的产品和某些品牌机之间的差距更大了，如果读者朋友您有农村户口



农村户籍的用户选择带有这一家电下乡标志的电脑，可享受10%以上的优惠

的话，在选购某些机型时还能享受到“家电下乡”的优惠政策。低端笔记本电脑的价格也不贵，用来完成DIY低端产品的工作丝毫不费力，那么消费者会如何选择呢？说到这里，为何中低端DIY阵线在不断失守，现在大家应该都能了解了吧。


NVIDIA离子平台早已推出，但由于各方面问题仍难以普及

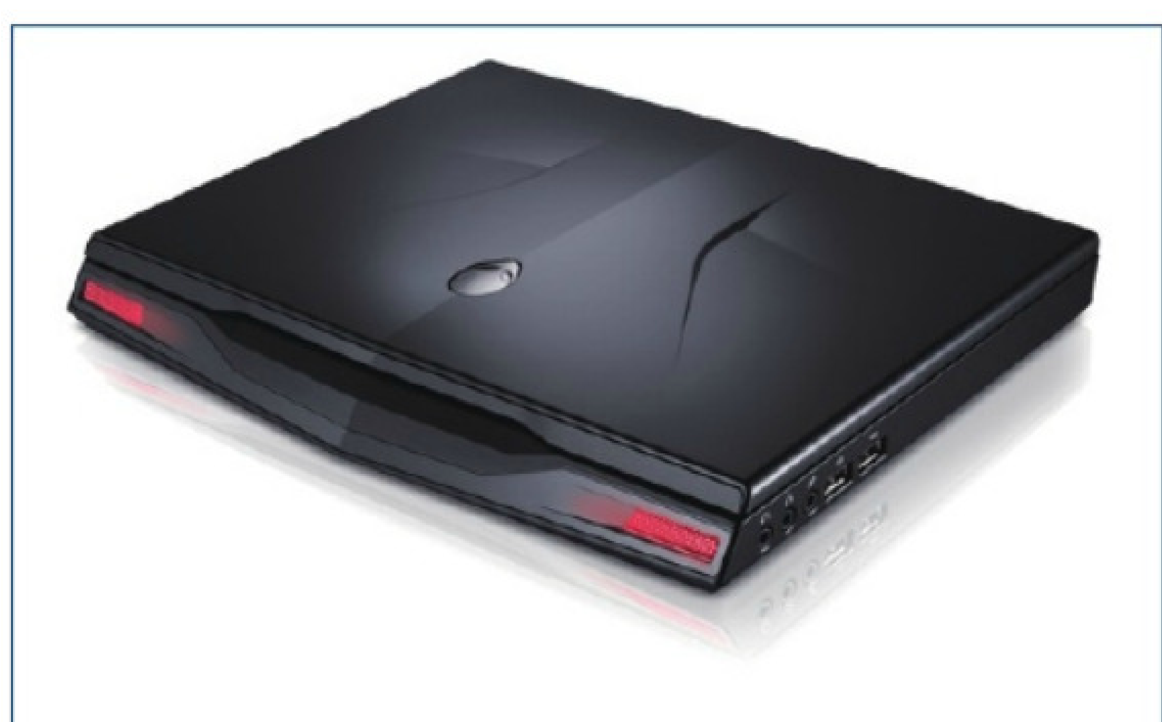
当然，笔者认为如果今年AMD Fusion APU平台与NVIDIA的离子平台能够解决性价比、兼容性等问题，或许低端DIY市场还有可能小小折腾一把。在目前无线化，网络化的个人计算趋势下，用于办公或生活的超小型终端大有可为，同时也是品牌机厂商较为疏漏的领域（目前已有厂商推出类似平板电脑的产品，试图介入这一领域）。

从上面大量的例证中，DIY未来的走向已经逐渐清晰，高端个性路线和中端均衡性能路线仍有发展，但低端也许会被品牌机和笔记本电脑慢慢侵蚀掉，高端因为利润点的原因也许也会有品牌厂商插一脚，但它们都难以提供自由的感觉和个性的产品搭配。

●DIY的其他发展出路

笔记本可不可以DIY呢？如果您拆过一台这几年生产的笔记本电脑，那么会发现笔记本也是可以DIY的，内存和硬盘早已标准化，更换与升级都是比较简单的，更换键盘也不难，如果下得起本钱，甚至CPU和显卡也是可以更换的。这么折腾下来，想必可以搭配出更符合用户需求或超级强大的笔记本吧，但毕竟小众了一些。而在截稿之日前，笔者的一位朋友“购买”了一台戴尔的Alienware M11X笔记本电脑，花费的价格却不是官网上所标注的12999元，而是不到8000元，很不可思议吧。细细询问之下得知，他是通过淘宝找到了Alienware M11X的外壳和主板，再自己购买CPU、内存和硬盘，组装后俨然就是一台Alienware M11X，性能则要大大超过“原版”机的1.20GHz i7-640UM平台。早先也曾听说过某个厂家提供定制化笔记本模块的服务，但因渠道等问题，很难做大，但在这件事情上我似乎看到了DIY未来的另一种出路，不知读者您作何感想呢？

另外中国有4亿多网民，但对我们这个地域广大的国家来说，4～6级城市的DIY市场几乎为零，有2亿以上的网友并没有感受到DIY产业的魅力。作为DIY市场中必不可少的外设厂商们，到底如何打开4～6级城市的市场才是更加值得关注的。当低廉的产品在一线城市没有获得好评时，能否换一种角度去思考，在4～6级城市进行投放呢？




如果能够DIY一台这样的电脑，你是否有兴趣呢？

电脑下乡已经宣传了几年，DIY产业下乡的概念至今无人提及，不仅DIY厂商一向是各做各的，坐等消费者自己来选择，因此只能更关注顾客稠密的大城市市场，更是由于厂商之间没能达到某种默契而难以构成平台优势，联合下乡，毕竟单一产品在DIY市场中是没有意义的。如果机箱、电源、键鼠和显示器厂商之间能够摒弃前嫌，携手共进，再联合3A平台等成熟产品，那么DIY下乡不仅是有可能的，而且还很可能会更加精彩，甚至借此积蓄反攻桌面市场的力量！

头牌新闻

英特尔发布第二代智能酷睿处理器

■本刊记者 魔之左手



英特尔公司中国区总裁杨叙展示第二代智能英特尔酷睿处理器芯片

英特尔公司于近日在北京和美国拉斯维加斯的国际消费电子展（CES2011）上，同步举行了第二代智能英特尔酷睿处理器家族（产品研发代号：Sandy Bridge）产品发布会。英特尔公司中国区总裁杨叙表示："英特尔公司致力于以创新推动产业发展，并携手产业合作伙伴为用户带来日新月异的计算体验和使用模式。更智能化的计算，更个性化的体验，是广大消费者的需求，也是各种计算设备发展的趋势和方向。""第二代智能英特尔酷睿处理器，智能化程度更高，计算能力更卓越，尤其是在视觉体验方面实现了突破性的进步，将为用户'创建、编辑和欣赏'包括高清和3D在内的多种内容带来全新使用体验。"

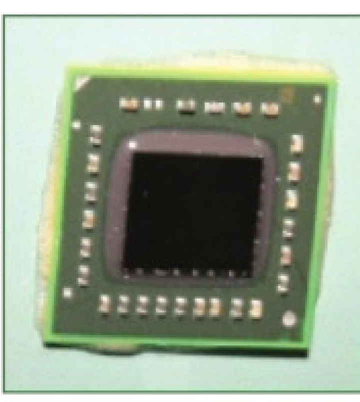
发布会上，针对第二代智能英特尔酷睿处理器的以上新特性和新技术，尤其是英特尔高速视频同步技术、英特尔无线显示技术等进行了一系列现场演示，同时新产品令人耳目一新的游戏性能也得到了充分展示。新产品的其他新特性还包括：英特尔睿频加速2.0技术、英特尔高级矢量扩展指令集（AVX）、英特尔 InTru 3D技术以及英特尔清晰视频技术。

此次英特尔共发布了20多款处理器、无线适配器和芯片组，包括新型英特尔酷睿i7、i5和i3处理器、英特尔 6芯片组系列、英特尔 迅驰 Wi-Fi与WiMAX适配器。全球各大电脑制造商将基于上述产品推出500多款笔记本和台式机平台的产品设计。第二代智能英特尔酷睿处理器的四核产品于1月9日正式上市，双核产品将于2月上市。P

硬件店

AMD正式推出Fusion系列加速处理器APU

AMD公司近日在国际消费电子产品展（CES2011）上发布了其加速处理器（APU）产品。AMD Fusion系列APU将多核（x86）中央处理器、支持DX11标准的显卡及高速总线融合在一块单一芯片上，拥有并行处理引擎和专门的高清视频加速模块，并能实现数据在不同处理核心间的加速传递。包括A系列、E系列和C系列。基于低能耗的E系列和C系列APU的台式机、笔记本和高清轻薄本已经问世，并以消费者能接受的主流价位出售。基于AMD Fusion APU的平板电脑和嵌入式电脑预计在2011年一季度末上市。基于该APU的用户系统将于2011年中上市。这一新产品系列有几个特点：高清视频播放效果流畅，满足多种应用的突破性的计算能力，全面支持DX11以及全天候的电池续航能力。2011年上半年AMD还将推出32纳米的A系列产品"Llano"，其中包含4颗x86架构CPU核心以及一个支持DirectX 11的独立显卡单元，将主要面向主流笔记本和主流台式电脑市场。





戴尔发布新的全系列数码消费产品

戴尔公司在CES2011展会上宣布了其最新的消费产品系列，这些产品融合新一代4G网络、3D显示和无线游戏技术，可为所有消费者提供出色的移动、娱乐以及游戏体验。包括首台基于T-Mobile 4G网络的平板电脑Streak 7、搭载Android 2.2平台的未锁定网络的GSM智能手机Venue、配有全分辨率3D显示屏的全新XPS笔记本以及最新的Alienware 3D和无线游戏系列产品。除全新解决方案之外，戴尔公司今天还宣布在其整个消费产品线内，广泛使用全新的Stage用户界面。让人们能够更容易地随时访问和共享音乐、电影、图片等内容。戴尔同时宣布在官网上推出移动中心（Mobility Hub），以便于消费者选择适合各自生活方式的戴尔移动产品。





雷蛇推出便携移动PC

一向以高端高精准度游戏品牌著称的Razer（雷蛇）于在CES2011展会上公布了一项创新概念设计，将传统桌面PC游戏带入了便携移动平台。它将允许玩家随时随地进行游戏，同时在桌面游戏系统上的精准度与操控性也完全不会有任何损失，能够以仅笔记本大小的解决方案带给玩家完整的桌面级体验。这款采用英特尔凌动处理器的全新

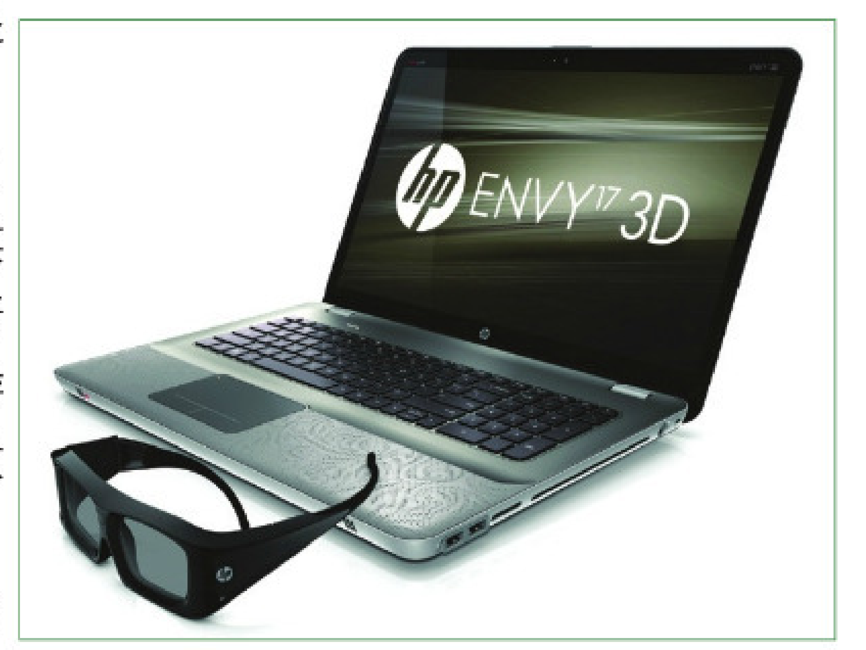
概念机型研发代号为“Razer Switchblade”，它摒弃了传统的鼠标与键盘界面，取而代之的是一块超灵敏的多点触控屏幕、动态可触式键盘，以及可基于游戏内容与用户需求随时调整配置与按键布局的智能用户界面。

华硕P67主板发布会在京举行

1月6日，WGT2010颁奖典礼暨华硕P67主板新品发布会在北京举行。至此，WGT本年度比赛圆满落下帷幕。而在随后的新品发布会上，华硕推出了最新的的基于英特尔P67/H67芯片组的第2代双芯智能主板P8P67系列、玩家国度Maximus IV Extreme、特种部队SABERTOOTH P67。其中P67主板Maximus IV Extreme将面向顶级市场，融合了奢华设计、超强散热、数字供电等技术。TUF特种部队系列主板则追求卓越稳定性、全方位兼容性及极致耐用性，该系列主板承诺5年质保。

惠普公司升级HP Pavilion系列产品线

惠普公司于近日发布了多款融合惠普多项最新技术，并全面采用Intel和AMD新平台的台式电脑和笔记本电脑。其中包括结合了笔记本电脑的高性能和上网本的便携性的超轻薄笔记本电脑HP Pavilion dm1、融入了先进的散热技术和最新的显卡系统的惠普ENVY17、ENVY17 3D笔记本电脑、提供卓越的性能的惠普Pavilion系列台式电脑和笔记本电脑产品、以及带有新图案设计的Mini 210系列产品。借助AMD和Intel新平台，它们拥有了更强大的性能、更出色的功耗以及更长的电池续航时间。采用AMD Fusion加速处理器（APU）的Pavilion dm1厚度不足1英寸，可支持最新的DirectX 11游戏，并流畅播放1080P视频，电池续航能力高达10.75小时。惠普ENVY17笔记本电脑采用第二代英特尔Core处理器，其无线显示技术可以把内容从笔记本电脑上通过无线的方式分享到电视和其他屏幕上。ENVY17 3D搭配的DDD（Dynamic Digital Depth）公司TriDef 3D游戏播放器，可以把游戏、视频和照片等2D内容实现3D转化和显示。另外部分高端的惠普Pavilion台式电脑和笔记本电脑还采用了Beats Audio音效系统，而新的惠普Mini 210系列产品则包括两款新潮时尚的格子图案设计——冰莓和木莓。



东芝入门级笔记本电脑C600-03L上市

近期东芝推出全新设计的入门级C600系列新品：C600-03L（智尊黑）正式上市，外形设计简洁流畅，不见一丝棱角与突兀的弧线，机身圆角设计令整机更显轻薄。它采用立体磨砂质感纹理壳体，可防止印痕。升级的键盘设计，特别加宽了按键面积，赋予双手更舒适的键入体验。C600-03L采用Intel奔腾双核处理器P6100，拥有2G DDR3强劲内存，集成Intel高清显卡，配备320G硬盘和双层DVD刻录光驱。内置多媒体卡槽，支持802.11bgn无线网卡。

奥林巴斯旗舰便携机XZ－1正式发布

奥林巴斯全新越级新概念相机XZ-1终于解开神秘面纱，F1.8超大光圈、4倍光学变焦，以及6种艺术滤镜为消费者带来了全新的体验。它的采用金属质感外壳，高清晰度3英寸OLED屏幕，拥有丰富的配件端口，在应用能力方面明显超过一般消费类DC。它是首款搭载了ZUIKO镜头的便携型数码相机，XZ-1 所采用的i.ZUIKO DIGITAL 4倍光学变焦镜头拥有最明亮的F1.8超大光圈，即便在长焦端，光圈也能保持在F2.5。全程大光圈设计，可提供更通透明亮的画面效果，更细腻的成像，以及收放自如的景深控制，用户可选择更灵活的拍摄方案。另外它还采用1/1.63英寸高感光度CCD和TruePicV影像处理引擎，提供了画面质量的保证。

软件圈

微软将在Windows中支持片上系统架构

微软公司在CES2011上宣布，新版Windows将支持片上系统（SoC）架构，包括来自合作伙伴英伟达、高通和德州仪器的ARM架构系统。在x86架构上，英特尔公司和AMD将继续研究完全支持Windows的低功耗SoC设计，同时也将支持原生x86应用。SoC架构将计算设备的主要组件整合到一块硅晶片上，使设备更小、更薄，从而有助于降低设备功耗、增加电池寿命、使始终在线和始终连接成为可能，SoC架构与Windows平台的深度和广度相结合，将会在硬件领域掀起新一轮的重大创新。在发布会上，微软演示了新版Windows在英特尔基于x86架构以及在英伟达、高通和德州仪器基于ARM架构的新型SoC平台上的运行情况，并展示了在各种情景下的Windows客户端支持，如硬件加速图形和媒体回放、最新版Microsoft Internet Explorer支持的硬件加速Web浏览、USB设备支持、打印以及客户希望体验到的其他计算功能。此外，微软还演示了在ARM上运行的Microsoft Office，以证明Windows平台在ARM架构上的出色深度和广度。


微软Windows和Windows Live部门总裁史蒂芬进行产品演示

晶合快评

平板电脑，我们决战2011！

■晶合实验室 小白

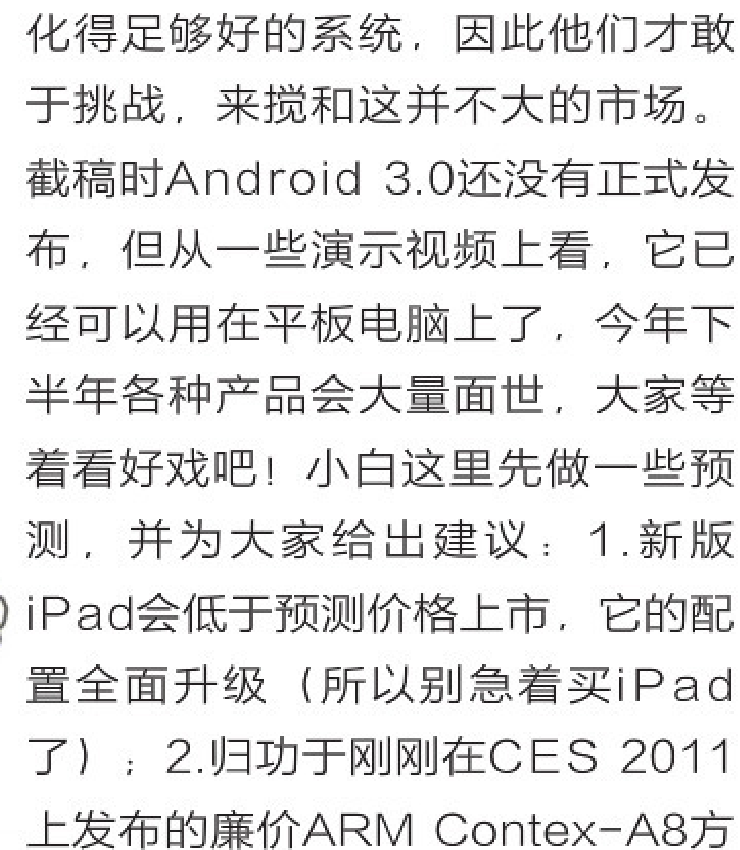
许多人都在说今年是“平板年”，那为什么是今年呢？事情的起因是这样的：

2010年1月末，苹果发布了iPad，这个产品很成功，热卖了整整一年。不过其他厂商却很迟钝，他们很想在这个市场中捞一笔，可根本就拿不出一个能与iPad竞争的产品。差在哪了？首先最重要的是操作系统，苹果有iPhone OS（如今改名叫iOS了）,它对iPad的硬件优化得足够好，其中一条就是支持硬件加速，在使用中的典型例子就是浏览网页，硬件加速能带来很好的体验，试想在不算很大的9.7英寸屏幕上看网页时，我们必须经常用到缩放功能，以获得舒服的文字大小，有了硬件加速后，使用者操作时就会更舒服，页面上的图片、文字的大小几乎能得到实时改变，显得非常自然。而去年一整年，除了苹果的iPad外，其他厂商的平板电脑都做不到这点。不是因为他们舍不得用个好点的处理器，三星的Galaxy Pad的CPU性能和iPad几乎一样，显示核心“PowerVR SGX 540”的性能还比iPad的“PowerVR SGX 535”好不少，可当人们浏览网页时，还是觉得它不如iPad流畅。

可见不是iPad的硬件性能有多强，而是许多像Galaxy Pad这样的产品的操作系统不太成熟，根本没发挥出硬件性能。那不是这些厂商的错，罪魁祸首其实只是Google，厂商们没有研发操作系统的能力，只好抓起免费的Google Android，可Google根本没准备好面对iPad这样成熟的产品，Android此前只适用于手机，对大屏幕的平板没什么优化，更谈不上统一标准、获得一致的体验了，从很多Android平板上时不时弹出的“设置您的电话”对话框，我们能体会到厂商的尴尬与无奈，也理解很多国际大厂为什么不肯推出平板产品。这样的结果就是苹果2010年高枕无忧，甚至懒得推出升级版的iPad，任凭用户埋怨256MB的内存不够用，没有存储卡插槽，没有前置摄像头……所有一切“懒惰”，都是因为他们的操作系统领先一步，有资本等待其他厂商的产品赶上来，在观察竞争对手的变化、进步后，再想出一些新花样超越他们，做出差异性，那时再推出升级版。

不仅是操作系统，软件方面苹果也领先着，他们有许多对应iPad屏幕分辨率的软件，Android系统上同类软件的质量还不能与之抗衡。系统和软件都无法比了，比屏幕和外观做工呢？结果还是比不过——iPad的屏幕是S-IPS面板，可视角度、色彩还原都很棒，iPad的外观设计和做工也是一流，反观其他厂商，他们绝不肯在屏幕、做工上花大本钱，那会导致利润的直线下降，这些厂商们不是苹果，不能靠“软件商店”赚钱，他们即便做出一个比iPad做工、屏幕更好的产品，也只是空为Google做了嫁衣，更何况如果成本上升，很可能不是赚得少，而是会因为定价太高卖不出去……

为了改变局面，平板电脑会有一场大战，这一战就发生在今年，导火索是Google专为平板优化的系统Android 3.0（代号“Honeycomb”）。在最近的国际电子消费展上（CES2011），我们看到了许多的大厂已经参战，各种让人热血沸腾的产品足够抢眼，它们有的配有双核ARM架构处理器，有的外观标新立异，这里不再细说。而小白从厂商的热情和信心中看出的，是他们一定得到了Google的承诺，会有个可以统一硬件并优化得足够好的系统，因此他们才敢于挑战，来搅和这并不大的市场。截稿时Android 3.0还没有正式发布，但从一些演示视频上看，它已经可以用在平板电脑上了，今年下半年各种产品会大量面世，大家等着看好戏吧！小白这里先做一些预测，并为大家给出建议：1.新版iPad会低于预测价格上市，它的配置全面升级（所以别急着买iPad了）；2.归功于刚刚在CES 2011上发布的廉价ARM Contex-A8方案，ARM9、ARM11平板全面淘汰，沦为如今MP4的价格（所以如果不急，想买高端MP4的朋友也可以再等等）；3.由于3G网络资费过高的拖累，高端平板电脑在国内的实用性遭到质疑，热度迅速下降，人们趋于理智，倾向于购买低价产品过渡，不会有“拿平板当电脑用”的疯狂想法。



正义的使者小白

总之，2011年会有很多平板上市，会有一场价格战，会有很优秀的产品，更会有劣质产品和一批骗点钱就转行的山寨厂——这就是选择多了的坏处，还记得上网本最火热的那段时间吗？我真心希望各位不要犯下错误，买的产品根本不是物有所值，甚至不是自己所需要的。最后补充说明，为了最真切地体验平板电脑，感受它到底会给我们的生活带来哪些积极的改变，这些天我一直在借用个64GB的3G版iPad（感谢我的朋友），这些文字都是在它上面敲出的，整个过程痛苦不堪，所以我们再次明确下平板电脑的作用：上网、看电子书、听歌、玩小游戏、逗小孩（这和上网本不是一样的吗？不，平板电脑更轻）。P

漫画作者：SUNS

金山多益 赢在起跑线上
——《梦想世界》战士坐骑技能分析



自从《梦想世界》开放坐骑系统以来，坐骑便成为每一位玩家不懈追求的目标。尽管坐骑如此受欢迎，但坐骑技能的选择却让大家苦恼不已，一旦选错技能，那个坐骑就要功亏一篑，又要耗费大量人力物力重新养育。今日，笔者介绍下战士如何选择正确的坐骑技能，并介绍几套另类的坐骑技能组合！

坐骑主技能的选择

战士主要以输出为主，所以战士选择坐骑技能时主要以提高攻击力的技能为主，一般战士都会选择攻击术、撕裂、爆击与反击这四项为主技能。另类的战士，例如魅战、血战则会选择攻击术、撕裂、爆击与防御术这四项为主技能。下面简要为大家说明一下战士坐骑的主技能效果。

攻击术：提高攻击修炼2级，高级攻击术3级，专家级攻击术4级。

防御术：提高防御修炼2级，高级防御术3级，专家级防御术4级。

撕裂：忽略对方10%的防御，高级撕裂忽略对方15%，专家级撕裂忽略20%。

爆击：提高必杀几率6%，高级爆击提高9%，专家级爆击提高12%。

反击：受击后，主人有10%的几率反击，高级反击15%，专家级反击20%。

坐骑副技能的选择

主技能选择好后，然后就是副技能，我们只需要在短时间内发挥出坐骑最大的能力即可，无需发挥坐骑的全部实力。战士的副技能一般会选垂死一击、内力掠夺、裂甲、兽爆、重创追击、偷袭、咒术反击和保护。下面再简要介绍一下战士坐骑的副技能效果。

垂死一击：在主人死亡后，随机攻击对方任意目标。配合神佑心法与佛子女单P的话，效果非常显著，不消耗战斗点数的副技能，10回合内只能触发1次。

内力掠夺：攻击对方时，可以额外扣除对方魔法值与力道值属性，自己并吸收一半的魔法与力道。

裂甲：攻击对方召唤兽时，若对方召唤兽为防御状态，则无视防御效果，仅对召唤兽有用，也十分适合单P。该技能完全可以影响战斗的胜负结果。

兽爆：提高宠物必杀率6%，这个副技能非常有用，配合重创追击就是完美的清宠技能。

重创追击：兽爆与重创追击这两个技能建议搭配在一起，不仅给召唤兽提高了必杀几率，还可以在召唤兽产生必杀时进行物理或法术追击，是相当超值的！

偷袭：反击技能下的副技能，主人攻击时不会被反击。

咒术反击：魅战和血战必备的技能，抵挡住对方攻击的同时还可以将伤害全额反弹给对方，并按照魅力恢复一定气血。

保护：魅战和血战的第二必备技能，每回合有6%的几率完全抵抗任何伤害，即进入无敌状态。

坐骑另类技能的选择

众所周知，《梦想世界》战士分为暴力型、魅战型、血战型三种类型，现在我们就来看看各类战士应该如何搭配技能。

暴力型战士坐骑：主要以输出为主的暴力型战士，10级并开拓了第五格以后，可以选择幸运作为第五格的技能，这种战士是每个人都会十分羡慕的。

魅战血战战士坐骑：这种类型的战士虽然输出不高，但是血量与防御足以让其他人防不胜防。达到10级并开拓了第五格以后，可以选择反击或后继者作为第五格的技能，这种战士被称为完美战士，人见人爱。

跟大家分享了坐骑技能选择的经验，希望各位能培养出具有自己特色的坐骑，搭配出独一无二而又适合自己用的坐骑技能！笔者这篇文章所说的坐骑技能仅供参考，实际的技能选择权利还要交给玩家。



坐骑是玩家不懈追求的梦想



坐骑造型各异



坐骑在战斗中的作用也不可小觑

腾讯软件

隐私何处安放
——QQ电脑管家文件保险柜保安全



网络时代，在享受信息化带来的便捷的同时，个人隐私和信息安全也备受考验，层出不穷的“XX门”事件，网络时代的隐私保护正越来越被我们关注，如何保护好自己的隐私和重要文件？QQ电脑管家首创的文件保险柜功能给出了答案。

作为业界首创的隐私保护类功能，QQ电脑管家的文件保险柜能让用户通过在电脑上创建分区(文件夹)，将重要信息“锁”进保险柜更安心。与后来出现的同类产品相比，QQ电脑管家的文件保险柜拥有多项独创技术：高精度加密方式加以保护，目前的技术难以破解；绑定到QQ账号便于用户找回密码；支持导入到U盘的功能则让移动存储也安全。

业内人士指出，从网络公司到网民，全都重视隐私，这是互联网发展史上的一场重大变革。不管未来的相关立法规定如何变幻，技术上尤其需要网络公司在事前、事中对网民隐私进行保护。作为中国最大的互联网综合服务提供商，腾讯拥有庞大的活跃用户，亿万用户都需要更好的隐私保护工具。腾讯此次将世界上最先进的加密手段用于桌面产品，这些创新尝试将让亿万网友的在线生活因安全更精彩。

创新功能解读1：国内唯一的高精度密码保护，安全更有保障

还记得小时候那个带锁的日记本吗？虽然里面并没有什么了不起的秘密，可是加把锁才安心。QQ电脑管家的文件保险柜功能，就相当于给电脑的重要文件加了一把，甚至N把锁，并且是一把高强度加密的特制锁。据了解，所有的加密数据都经过AES256位加密算法，目前这种算法更广泛的应用于政府保密机关和银行，被称为世界上最先进的加密手段，这也是目前国内唯一一次将高科技的加密手段应用于桌面安全产品。

据了解，QQ电脑管家文件保险柜功能还支持多层嵌套的保险柜，简言之，就是把保险柜放到另一个保险柜中，N重加密保险柜的保护下，破解更难，安全更有保障。

有了高精度的加密手段，但自己却忘记了密码怎么办？QQ电脑管家的文件保险柜也贴心地支持绑定QQ账号。一旦忘记保险柜密码，只需在“找回密码”处输入QQ账号和密码，即可重新设置保险柜密码。(图1)



图1

创新功能解读2：支持导入U盘，文件保险柜随身带

很多人喜欢把重要信息放入移动存储设备中随身携带，而移动存储设备恰恰是最容易遗失的，QQ电脑管家的文件保险柜可以导出到移动设备，相当于在U盘中建了个保险柜，即使U盘丢了，也不担心重要信息泄露了。(图2)



图2

除了上述功能之外，QQ电脑管家文件保险柜还支持加密分区，在后续版本中将支持隐藏分区，原始文件防删除等功能，让保险柜的功能更完善，用户体验更佳。从以上功能上不难看出，腾讯已将用户隐私的保护提到极为重要的位置上，QQ电脑管家文件保险柜上的加密措施，除了在功能上日臻完美，不断提升安全实现方法之外，在技术上的进步也是有目共睹。

有行业分析观点认为，单就内含的AES256位加密算法来说，QQ电脑管家文件保险柜就已遥遥领先于行业。AES（Advanced Encryption Standard）是美国政府采用的加密标准。该标准包括三个区块加密法：AES-128、AES-192与AES-256。每个AES加密法具有128位块大小，分别具备128、192、256位的密钥，是世界上公认的精度最高的加密方式，单从这一项设置中就足可见腾讯在个人隐私保护和信息安全方面下足本钱，而军方科技运用于个人安全领域，也将成为国内安全领域发展的一个重要趋势。P

完美时空

上天的旨意

《梦幻诛仙》天赐宠物



看过《诛仙》小说的朋友们应该都知道，整部小说有几大谜团，而这周一仙就是一个最大的谜，他到底是什么人？有什么来历？小说结束也没揭晓……但是我们却知道，他算的上是个半仙，虽然那三脚猫功夫不咋地，但是他上知天文下知地理，即便是那些高手都要忌惮他三分。

想要知道周一仙的身世秘密，你就得去《梦幻诛仙》中探寻！这不，《梦幻诛仙》任务“天赐宠物”，就是他派遣的，难道，这宠物和周一仙的身世有什么关系吗？去游戏中做了任务你就知道了！

任务领取人： 河阳城周一仙

任务领取等级： 此次任务分为两个阶段，一是30级（包含30级）玩家可以领取的“上天的旨意”；二是60级（包含60级）玩家可以领取的“猴头菇”。

需要说明的是每个玩家每个任务只可领取并完成一次。

任务限制条件： 这两个任务均为单人任务，如果玩家是组队状态领取，那么只有队长可以接取并交付任务。

任务小解： 笔者做过这两项任务，总体来说并没有什么攻略可解释，相对于游戏里那些高等级副本、活动和剧情任务来说，这些只能用说太容易了。

天赐任务大体上以寻找NPC和挑战两项，寻找NPC大家可以使用自动寻路来完成。而挑战一般没有什么难度，对于初学者，包裹里放点回血回蓝的药即可。虽然挑战没什么难度，但是获得的经验奖励却是很丰厚的，因此笔者建议大家在没事的情况下，都可以去做下，毕竟这就相当于系统送给你大量的经验，不拿白不拿。

另外天赐任务的亮点就是可以获得天赐宠物和天赐装备，眼馋了吧！

天赐宠物： 在完成30级任务“上天的旨意”后，系统会赠送你一个可以开启的35级携带等级的天赐宠物袋；60级任务“猴头菇”，同样会获得一个65级携带等级的天赐宠物袋。宠物的类型是随机分配的，比如35级有可能会获得夜叉宝宝，也有可能会获得毒蝎宝宝等等，至于究竟是什么，要看你运气了。说到这个天赐宠物，笔者需要给大家说明一点。因为天赐任务主要是为那些新手玩家设置的，是为了让他们更方便地游戏，所以获得的天赐宠物有很大的限制。

天赐装备： 天赐装备主要有天雷系统列套和凌云系列套两种，大家在选择时可千万要看清楚，天雷系列套和凌云系列套可是有本质的区别。天雷系列套装主要是以增加物理攻击、物理暴击和物理伤害数值为主的；凌云系列套装则以增加法术攻击、法术暴击和法术伤害数值为主。所以大家要根据自己门派特色来进行选择。比如鬼王宗、合欢派这两类主要以物理攻击输出为主的门派，要选择天雷系列套装；青云门、焚香谷和天音寺这三类主要以法术攻击输出为主的门派，则要选择凌云系列套装；圣巫教是六大门派中唯一的封印系，但是封印命中后，还是主要以物攻为主，所以建议也是选择天雷系列套装为好。

另外，在系列套装中，有三件紫装和两件蓝装。三件紫装拥有搭配好的三颗魂属性；两件蓝装也拥有两颗搭配好的魂属性，不过令大家失望的是，这些属性是绑定不可转移的，因此不能作为大家附魂的材料使用，可是，作为新手装备，能够拥有如此傲人的属性，相信也可以使大家不论是做任务还是做活动，都能在属性方面有很大的提升，不至于横死队伍里了。

总结

从任务本身来说，主要是为新手玩家提供一个比原先高一点的游戏平台，让新手玩家不再感觉到孤独，因为《梦幻诛仙》官方已经想到了我们，也是帮助我们可以更快更好的成长为一名梦诛世界的高手，与那些先行者们可以一起遨游这个可以飞的Q版回合网游。P


完成挑战 获得天赐宠物


在河阳城周一仙处接取任务


完成重重挑战


天赐宠物 成就你的PK王者之梦

搜狐畅游

一个神兽魂魄的心里话
《天龙八部2》“兽魂附体”技能的前世今生



我是一个魂魄，一个远古神兽的魂魄。与同伴们一样，我漂浮于天地间，随风游走，居无定所。一百年、一千年、一万年……我以为，我会这样无边无际地漂下去。直到有一天，一名同伴无意中撞到天空中的飞鸟身上，与它融为一体。我们才发现：束缚在自己身上的神兽封印已经解除，我们终于可以随意地寻找宿主，结束自己的漂泊生涯。

溯源：兽魂附体是这样诞生的

当我们进入心仪珍兽的身体后，珍兽灵识会在一瞬间变强数倍，而且拥有了超凡本领：化形为兽魂，全面增强主人的实力。起初，人类并未发现珍兽这一非凡本领。一次偶然的机会，一名侠士在生命垂危之际无意中激活了珍兽的化形技能，自身实力在瞬间暴涨，最终让他反败为胜。

由此，珍兽化形技能为天下人所知。一只珍兽出战，一只珍兽化形附体，成为了天龙江湖最流行，最时髦的战斗方式。对于珍兽化形，人类取了一个自认为好听的名字——兽魂附体。

我一点也不喜欢这个名字，我是远古神兽的魂魄，不是一般兽魂。人类以为是珍兽的魂魄提升了他们的实力，这种想法实在是浅薄至极。



若干年前，我是一头勇猛无比的神兽

解析：珍兽属性对兽魂附体的影响

天龙所有珍兽身上都有我同伴的灵魂，都会珍兽化形绝技。我此时才知道：原来远古时候的神兽，就像如今的阿猫阿狗一样，多得吓人。一瞬间，我的骄傲感荡然无存。不过，还好我寄宿的珍兽资质、成长、悟性都比较高，附体在主人身上后，提升的实力也比许多珍兽强；因此，我得到了许多人的青睐。

你也许很奇怪：“你们不是神兽的魂魄么？为什么还会受到珍兽属性的影响。”这个问题一点技术含量也没有，一点常识也没有。肉身是人家珍兽的，我虽是神兽魂魄，可以增强珍兽灵识，但却无法控制珍兽的心智，也就无法操纵它们的肉身。既然我无法控制它们，就只有受其身体属性的影响了。

珍兽的基础资质，决定着兽魂附体后对玩家的增强效果。珍兽的力量与灵气影响四大属性攻击、体力影响血上限、身法影响命中和闪避。所以，人类在选择珍兽时，都会根据自己的需要，有针对性地挑选某项属性出众的珍兽。需要高攻击力，就选择力量（灵气）出众的珍兽；需要高血量，就选择体力出色的珍兽。



新增的“兽魂附体”绝技

揭秘：兽魂附体技能

珍兽化形后，还具备了施展特殊绝技的能力。这种技能施展后，可以最大限度地提高人类的属性能力，人们将其称之为兽魂附体技能。再次小小地鄙视一下：人类太没创意了，取个技能名字都这么无趣。

兽魂附体技能分为攻击、辅助、防御这三大类型，攻击类包含冰、火、玄、毒4种属性攻击；防御类包含内功防御和外功防御，以及血上限；辅助类包括命中和闪避。人们会延续选择珍兽时的思路，安排珍兽学习相应的附体技能。譬如珍兽的体力出色，而主人又想将它打造为超强的肉盾型兽魂，那么这人就会让珍兽学习增加血上限的附体技能。



施展“兽魂附体”

前面说过，我与同伴们实力的发挥，受珍兽资质、成长、悟性的影响，兽魂技能也避免不了这一宿命般的现象。珍兽的成长率、悟性以及融合度，决定着兽魂附体的威力。这三样属性越高，附体技能的加成也就越高。因此，许多人都加入到提升珍兽悟性、融合度的行列，一掷千金。我实在有些看不过眼：“悟性和融合度可是个花钱的“主儿”，如果你不是追求极限的RMB玩家，还望量力而为。”

禁忌：不可频繁施展兽魂附体。



“兽魂附体”技能书：沸血

盛大游戏

2008年以前，它是网络上最火热的奇幻修真类型的小说。2009年，它是最受期待的网络游戏。2010年它授权给盛视影业，进行同名电影的制作。2010年末与2011年初，它权给盛大进行研发的同名网络游戏终于出现在世人的眼前。它就是《星辰变》，一部让许多人喜爱的网络小说，一款让无数人期待的网络游戏，一个让所有人为之疯狂的传说！



贴近原著

世界级Boss悉数登场

在小说，主角成长的历程就是一个不断战胜强者的过程，原著中很多曾在各势力范围中称王称霸，笑傲一方著名的人物这次也都真实地出现在游戏中。他们超绝的实力不容置疑，若是孤身犯险，恐怕结局将显而易见，那么这些世界级的Boss都有谁呢？我想在经历过二测的玩家都不会陌生，但本着面向新手的原则，我还是介绍几位“老朋友”吧！

虎王——红色风暴

世界级Boss，经常出没在烈虎谷附近，很多玩家已经与他很熟了，听说最近红色风暴先生找到了一个栖身之所——虎王洞，有兴趣与之切磋的玩家朋友可以去虎王洞找虎王先生喝茶聊天。

猪王——森巴

世界级Boss，性格比较憨厚一点，但是实力比虎王略胜一筹。虎王搬家之后，森巴先生也不甘落后安了新家，在黑风山寨建了个猪王洞，生活过得有滋有味。

黑风豹——申豹

世界级Boss，住在黑风洞中的黑风兽穴，以迅捷的速度闻名修真界。在二测中有很多玩家已经吃过他的苦头，因为它拥有一个一击必杀的技能。在和黑风豹对决的时候，谁也不知道下一个将要被秒杀的人会是谁。

如果你的团队可以打过这些世界级Boss，那么你会获得同等级段的最高级别的装备，也有概率掉落紫色级别的装备，至于传说中的橙色级别装备，那要看你修仙修的是“脸”还是“脚”了。除了上述三个“老朋友”外，让我们一起来认识一下“新朋友”吧！

三大长老

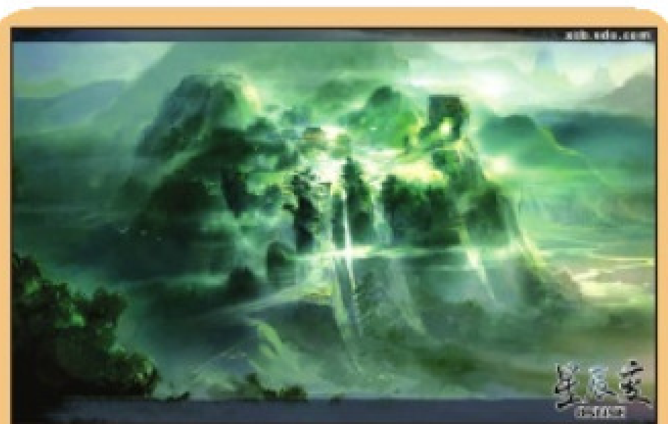
项家王朝忠实的守护者，世界级Boss。不仅实力强劲，而且总是三人一起出现，不要怪他们以多欺少，人家三兄弟重来都是焦不离孟的。要想同时战胜他们三个，还是需要强大的实力的。

另外还有分别驻守在清风岛与血魔岛的远征军领军大将——仙将军佑文谦与魔将军察参二人。他们二人乃是仙魔大战中两方的核心人物，实力么自然是非同凡响咯，而且统领着远征大军，手下小弟无数，绝对不是好惹的。

时尚主流游戏必备的寻路与副本系统

副本改革——紧凑、平衡、人性化

《星辰变》的宣传主打次世代旗号，那么在玩法方面当然也是别出心裁。除了仙魔争霸、洞府争夺、团队竞技场等玩法之外，结合小说的故事而精心设置的副



《星辰变》官方原画



人物创建界面



《星辰变》PvP画面



人见人衰、花见花败、车见车爆胎的项家三长老

本，彻底满足了玩家们对于个性化的需求以及作为主流时尚游戏必须具备的元素。另外《星辰变》的制作团队还结合“你提我改”的政策对于副本进行了全方位的改革……

首先是所有副本在炎京城的特定NPC处可以进入，而且进入副本后会有一个副本准备区，在这里你可以提前部署好战略方针、方法。

相对于原来副本中固定时间的的设定，现在的副本可以根据玩家自身的表现调节刷怪的设置。就是说你打怪打的越快，浪费的时间则越少，你可以把这些时间用于最后的Boss战当中。当然，若是输出不够，也不必担心压力骤然增大的事件发生。

另外这次测试中，所有副本都取消了等级的限定，而是根据玩家进入副本时的等级进行难度调整以及掉落物品的等级分配。比如原来15级的副本，当你40级去挑战的时候，面对的也将是40级的怪，从而收获相对应的40级物品掉落以及经验奖励。

死亡后如果不能原地复活则退出副本的设定，在这次测试中被取消了。我想这是无数玩家都梦寐以求想看到的事情。现在玩家死亡后将会保持队伍状态并回到准备区，这样可以让你再次进入副本战斗，即使是中途掉线了，你的队伍状态也不会取消。

类似动作网游的副本评分系统也在此次测试中登台亮相，副本结束后会根据等级、时间、杀怪数量等一系列参数对玩家进行全面评分，然后发放经验值与其它相关奖励。

通过这些对副本的调整，让《星辰变》游戏的历程更加精彩，更加符合玩家的口味且充满了趣味性！

任务追踪——让你双手得到解放

任务的追踪系统让玩家在做任务的时候会得到更清晰的指引，以便更快速地完成任务。这里不得不提及悬浮于任务名上的各式信息，比如任务奖励、建议人数等等，真的是很方便。同时，精确的寻路设计也让NPC与怪物不再“难找”，解放出你的双手，为即将到来的战斗进行准备。

全新技能与成就系统

更华丽的职业专属技能

在本次测试中，《星辰变》各职业的专属技能都做了不同程度的改变。

炎魔和蓝央：“飞岩咒”被削弱，CD时间改为5秒。同时新增技能“天火阵”，大范围持续性伤害技能以及CD的短暂，让“天火阵”成为了居家旅行，打怪练级的必备技能！

清虚和阴月：“霜凌咒”增加击退效果，可以打断施法，配合冰刃以及组合技能凝水—霜华，使清虚和阴月的瞬间爆发能力上了一个新台阶！而且在新版本中，生命恢复药品的CD时间将会延长，是时候让治疗职业体现自己的价值了！

赤阳和血魔：“裂天”技能也可以增加斗气印刻。只要裂天技能作用目标大于等于三个，就可以增加一个斗气印刻，现在战士职业可以很轻松就能打出最大伤害的“狂澜”和“云回”技能了！

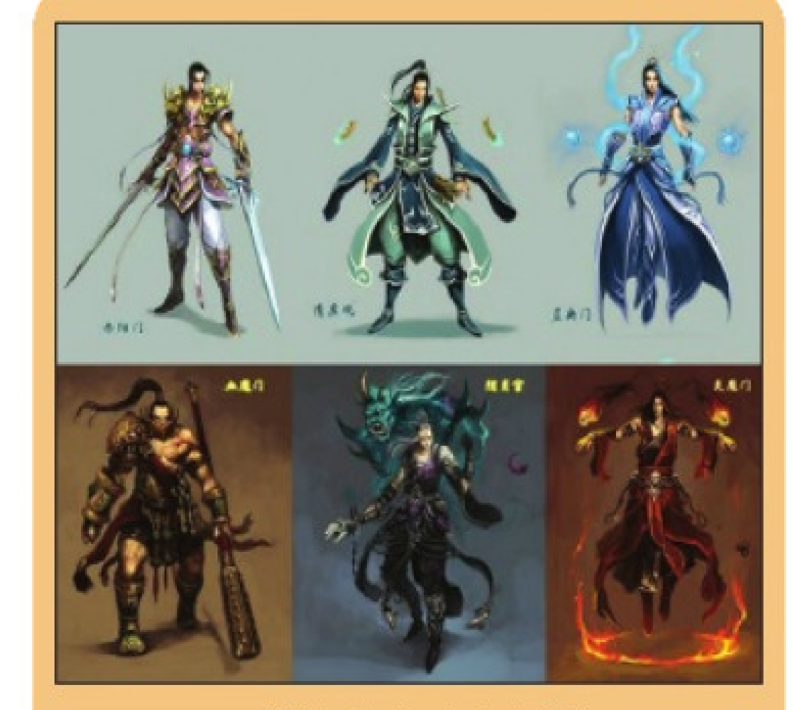
成就与称号

作为次世代2D巨作，成就系统是《星辰变》密不可分的一部分。在游戏中，可以通过H键来打开成就界面，查看自己所取得的一些成就。同时，其他玩家也可以通过右键点击你的头像也可以来和你的成就作对比。每获得一个新的成就所弹出的提示，不仅满足了你自己的面子，也会让周围玩家羡慕起你所获得的成就3002修真的生活充满了成就感！

而完成一些比较难以达成的成就后，还可以获得“闪亮”的称号！在游戏的世界中，拉风才是王道！而且有些神秘的物品也需要一定的名声才可以购买，因此，成就系统在《星辰变》中的定位不是“排行榜”式的装饰。

结语

游戏除了上面所提及的，还有很多好玩的东西，譬如装备、武器闪亮的外观，精练与五行系统的出现，幸运属性的直观表现，真元系统，内丹系统，经济系统等等。总体来说，次世代2D巨作《星辰变》游戏中的一些内容在延续传统的路线中做出了革命性的改善，这让《星辰变》成为了2011年初最受关注的游戏。《星辰变》玩的是修真，修真分境界，境界不同威力则不同。所以，想玩境界、想体验次世代游戏的玩家们，不妨来到《星辰变》的世界中吧。



《星辰变》六大门派



从这里直接传送副本吧，方便！



副本评分可以获得大量经验喔



全新的副本准备区



赶快打完小怪，就可以为Boss战留出宝贵的时间喔

空中网大承网络

功夫英雄

一场超时代的风云突变与群英际会



看天下英雄，谁主沉浮？

空中网2011年新作《功夫英雄》将在今年隆重登场。作为空中网自主研发的游戏，其庞大的引擎使得《功夫英雄》的游戏画面绝对不亚于国内的任何一款网游，只不过目前画面精美的游戏越来越多，走写实路线的《功夫英雄》，将会带来如何的惊喜呢？今日小编就带着各位，走入《功夫英雄》中，看看这块游戏在精致的画面背后的故事。

风云变幻的历史 穿越时空的情节

历史是可以被穿越的。穿越的题材，早已是屡见不鲜。《功夫英雄》的时代背景应该是处于清末民初之际，但是如果你仔细推敲，发现它的穿越横渡很大，并且将那个时代的英雄人物通通汇聚在整款游戏之中。小编列举的几个代表人物，就可以知道《功夫英雄》的穿越性了。方世玉：清乾隆年间；林则徐：清道光年间；康有为：清末光绪年间；叶问：民国初年；杜月笙：二战期间；李小龙：解放后。

从《功夫英雄》中列举的几个代表人物，就可以看出这款游戏的时代是从清初穿越到二战之后，100年的穿越，却将那个时期的风云人物全部包含，可以想象，若你对这段期间的历史一知半解，你会很高兴的发现这款游戏就是群英大荟萃，中外皆有；若你熟知这段历史，则会有一种被穿越的感觉。

除了时间上的穿越，还有空间中的穿越。在大多数的中国民族网游中，以武侠为主，其国度总是离不开中土，如果有国外者，一般是以倭寇等入侵者的身份，作为Boss出现在游戏中。而《功夫英雄》在背景故事上的最大突破性，就在于它不仅限于中国一个国家。

中国功夫是世界闻名的，但是英雄，是世界的英雄。《功夫英雄》的老外创意总监Davie，就将他的观点放入游戏中，在每个国家，无论中国、日本还是美国，都有忧国忧民的英雄，也有祸国殃民的败类，突破国界的限制，将中国功夫与世界功夫相互结合，这点也是好莱坞动作片最喜欢用的元素。

功夫英雄的际会 惊心动魄的剧情

《功夫英雄》另一背景特色，就是英雄，而这些英雄都是许多玩家们耳熟能详之人，同时，还有不少十分复杂的历史人物。《功夫英雄》最初的宣传中，就有电影网游之称，其电影的含义，其中一部分就在这群英雄人物之中，据说是将闻名遐迩的中外电影全部融入游戏之中，让你一边做任务，一边重温电影精彩片段。

其实电影网游，许多读者并不陌生。电影改编的游戏，与游戏改编的电影，都已经不是新鲜事，但是《功夫英雄》的电影网游，是把各种动作电影通通放入游戏中，同时还是将最经典的桥段放到游戏之中，例如陈真痛殴小日本；八国联军火烧圆明园；风声叠起上海滩；白眉道长三段变；方世玉擂台痛打雷老虎……这点要归功于《功夫英雄》强大的引擎，让场景的画面与电影中几乎完全一样，玩家在重温电影桥段的时候，几乎就是身临其境。

动作单机的结合 QTE极限动作流

许多读者也反映过，很多游戏越来越雷同，同质化的现象也日趋严重。2011年许多网游都想打破同质化的现象，若说前两年国产网游在画面上有了飞一般的突破，那么今年的国产网游，更侧重在打击感与PvP上面。

如果你是个单机动作网游热爱者，对QTE势必不陌生，作为单机游戏的主流玩法，QTE在游戏过程中，不仅是一种锻炼你快速反应力的设置，同时当你按键成功后，还会出现华丽的过场动画与绚烂的技能招式，这个设置在单机游戏迷心中，有着极高的地位。2011年中，《功夫英雄》这款游戏的突破口，就是单机游戏中非常受到欢迎的设置，包括场景转换等。



佛山俯视图



青帮水寨



教堂外景



逼真的场景



绝美的画面

汇众教育

有梦想就该出发
记汇众教育北京基地成功学子吕浩然



一年前，他是一个高考落榜后找工作四处碰壁的待业青年；一年后，他走上了自主创业的道路。如今，他拥有自己的游戏开发公司，手下有十几个员工和他一起为着共同的梦想而打拼。

吕浩然，内蒙古自治区赤峰市人，汇众教育北京基地08级游戏美术班学生，目前在北京自己开了一家手机游戏开发公司，且利润丰富。

输在起点

一路走来，经历了不少，吕浩然始终相信一句话："起点，绝非终点"。吕浩然的起点很低，可能和绝大多数学子一样，生在一个普通工人家庭，家里条件不是很好，用他的话说，就连上学的学费都是东拼西凑的。当时上小学、上中学的成绩也只是一般，高中的学习让他比较失望，老师的冷眼曾让他一度对传统教育的教学方式产生厌倦，大学当然更是无法逾越的门槛。家里又没有什么关系，想找个好的工作更不可能。对于当时的吕浩然来说，常常感觉前途一片黯淡。

未来掌握在自己手中

虽然没有什么背景，起点低，但他认为，人很重要的一点就是不埋怨，不气馁。不埋怨自己为什么不出生在一个好的家庭，也不要去相信"输在起跑线上"这样的观点。吕浩然始终坚信一点：别人能行的，自己也能行。就是抱着这样的心态，吕浩然中学毕业落榜之后，没有选择去沿海打工，也没有选择托关系找工作。他相信，他的人生舞台可以精彩，所以他选择去学一门这个时代很需要的技术——学电脑。吕浩然经过认真的比较和选择，最终决定选择来到汇众教育北京基地学习游戏开发制作。

机会永远是留给有准备的人

聪明的人找机会，愚笨的人错失机会。如果当年吕浩然中学毕业之后进厂打工，选择从事毫无技术含量的工作，而没有选择来游戏学院，那么他可能与现在的事业失之交臂。吕浩然说："人要有危机感，有了危机感才能激发学习热情。正是认识到这样的危机，在北京基地的学习时光，我更加珍惜每一节课、每一个知识点，每一个疑惑都不轻易放过，再加上各位专业老师的耐心辅导，班主任老师对我思想、学习生活上的无微不至的关怀，使我各门专业课知识掌握扎实，成绩优异。"

经历是最珍贵的财富

经历，一个人苦难式的经历可以影响他的一生。吕浩然说：从小家里条件就不好，所以没少吃苦，但现在想起来，那是一件好事。正是有了小时候的吃苦经历，现在做什么事情都不怕吃苦，只要不怕吃苦，做什么事情就都会多一份机会。由于专业技能突出，吕浩然成为当时班里最先被推荐就业的学生。

吕浩然被推荐到北京的一家手机游戏公司工作，当时的工资在北京来说还算不错的，另外公司包吃住，他觉得这是一个机会，所以就在那个公司埋头苦干。正是由于他的坚韧不拔的学习精神和善于钻研手游技术的劲头。不久，就被公司调到游戏产品推广部担任市场渠道专员。

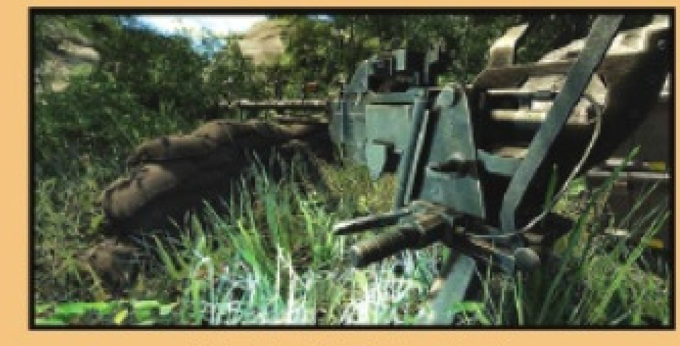
心态决定命运

吕浩然现在有了自己的公司，有了稳定的客源，经济效益也是芝麻开花节节高。对于一个从贫困农村家庭出来的学生来说，他的人生已经有了质的飞跃。吕浩然当时创业，首先想到的是自己不能成为社会的负担，争取收入高一些。但是现在，不是一个人在创业，要时刻为一同打拼的员工着想，想她们的发展与未来。这不再是一个人的梦，而是要实现更多人的梦，所以这个时候就要考虑一种社会责任。

所以我们要用积极、乐观，向上的心态去看问题，去做事情。起点，绝非终点，未来我们可以选择，命运掌握在自己手中，人生会更精彩。

汇众教育广州（动漫游戏）校区　　网址：http://gz.gamfe.com


学员作品展示（一）


学员作品展示（二）


学员作品展示（三）


学员作品展示（四）

头牌新闻

永恒之塔校园达人挑战赛落幕

■本刊记者 8神经


活动现场的Cosplay演出与产品展示


进入决赛的选手与活动组委会的合影

2011年1月5日，由盛大游戏主办、华硕与AMD公司联合推广并冠名赞助的“决战紫禁之巅：华硕AMD永恒之塔校园达人挑战赛全国总决赛”正式落下了帷幕。本次活动前后共历时3个月，最终，来自京津、西安、杭州和武汉等十个赛区的选手脱颖而出，顺利登上了全国总决赛的选拔行列。在进行过现场评审之后，来自武汉赛区的驰风棍社以一场双截棍团体表演《棍驰长空》摘得了冠军，来自杭州赛区的孙丽丹与来自西安赛区的侯梦钊分别获得了亚军与季军的荣誉。

在决赛当天的会场中，除了10位决赛选手围绕着《永恒之塔2.0：进军龙界》核心主题各施所长展开的才艺表演之外，亦有专业Cosplay团队上台走秀并对赞助方AMD公司与华硕科技推出的最新产品进行了展示。除此之外，受邀成为评委团体与推广大使的流行艺人东来东往、S翼乐团与海鸣威也在当天现场登台献艺。尽管本次选拔赛最终出线的部分选手舞台现场表演水平有待商榷，但排行名列三甲的选手与团体依旧保持了较高水准的演出效果，对于到场的诸位来宾与观众而言，这是一场精彩的晚会。P

晶合热点

EA总裁称手柄不会被取代

在最近的一次媒体访谈中，EA首席执行官约翰·里奇蒂洛（John Riccitiello）指出，对于控制器的看法，我们应该保持谨慎的态度。不管是Kinect还是PS Move。他认为体感操作不会取代传统手柄控制器，体感操作只适用于那些专门为体感设计的游戏，比如随着Kinect和PS Move推出的那一系列的舞蹈游戏，音乐游戏，健身游戏，体育游戏等等，而《荣誉勋章》《使命召唤》《战地》这类游戏并不适合体感设备。他说：“我认为一些游戏更适合用Kinect来操作，一些游戏更适合用Move来操作，一些游戏更适合用传统的手柄来操作。而在这些适合用传统手柄操作的游戏里面，可能在控制菜单或其它操作的时候，可以支持体感，或者语音来互动。”里奇蒂洛认为，体感游戏应该属于一个“更加细分的市场”，而且他担心人们并不会购买太多种类的体感游戏。他继续表示，“我认为我们应该关注的另外一个问题是，怎么样能够保证一个用户一直保持有充足的兴趣来支撑他每年都去买4到5个体感游戏。如果以我的家庭为代表，我有两个孩子，一个14岁一个16岁。当我们迷恋Wii的时候，我们特别喜欢《摇滚乐队》这个游戏。这种兴趣持续了两年，两年来我们的Wii几乎只玩这一个游戏。这对游戏开发商来说估计不是什么好事情。我们玩过Wii Sports，玩过《摇滚乐队》，再也没有第三或者第四个游戏了。而另外一方面，使用传统控制器的主机，我们的Xbox360和PS3，我们总是同时在玩3到4个游戏。经常有老的游戏被搁置一段时间又重新拿出来玩，也有新的游戏加入进来，这正是符合人们习惯的游戏方式。另外一点是当我在家里玩一个游戏，比如《荣誉勋章》，比如《死亡空间》或者《极品飞车》，经常不知不觉就会玩上三四个小时。但是体感游戏，我恐怕我坚持不了那么长的时间。我认为在接下来的日子里，我们会看到Kinect和Move上的更加有趣的东西出来，希望能有游戏能够发挥他们更大的潜力。我的意思是，如果没有一把吉他，音乐游戏怎么样才能更加引人入胜？如果单凭借Kinect，我们怎么样去实现呢？”



网络侵权标准将有法可依

网络游戏“外挂”构成犯罪如何认定？私服等网络游戏领域侵权到什么程度构成犯罪？以往没有明确的网络侵权与刑事犯罪之间的界限将得以明确。记者昨天在全国

"扫黄打非"办公室等单位组织的"侵权盗版案件查处情况通气会"上获悉，最高检、最高法将在近期公布《打击知识产权刑事犯罪适用法律若干意见》，这将为打击网络侵权案件提供重要法律依据。有记者问，游戏"外挂"侵权案定罪、量刑标准是什么，是按照"外挂"传播使用数量还是按照盈利情况？对此，新闻出版总署打击侵犯知识产权和制售假冒伪劣商品专项行动办公室主任、版权司司长王自强表示，1997年刑法修订时将著作权侵权犯罪纳入刑法，此后最高检、最高法虽然多次出台司法解释指导网络侵权案件办理，但是由于网络发展太迅速，法律更新跟不上。王自强和与会的最高法官员披露，最高检、最高法等部门已着手制定了《打击知识产权刑事犯罪适用法律若干意见》，不久这一具有司法效力的指导意见将公布，届时与知识产权有关的刑事案件，尤其是对网络侵权犯罪立案、定罪、量刑等都将有明确规定，这将为打击网络侵权犯罪提供重要法律依据。

微软Kinect60天销量达800万套

微软在CES 2011上正式宣布其体感设备Kinect的出货量在发售的60天内达到800万，而这个数字远远超过了行业以及玩家们的预期，市场分析师称这是微软带给玩家们的一个惊喜。摩根证券的知名分析师Michael Pachter表示Kinect的表现远远超过他的预期，之前他的预测只是300万，而微软宣布的数字则是500万，而现在800万的出货量更是让他感到惊讶。EEDAR副总裁Jesse Divnich表示Kinect的出色销量不但给微软而且给整个产业都带来了惊喜。他预测目前Kinect的实际销量应该在650万台左右，比之前预计的500万多了150万。在称赞Kinect的表现时，他们也没有忘记索尼的体感设备Move，尽管索尼的设备销量并不如微软的表现优秀，但是分析师表示目前还不能断言Move的失败，Kinect与Move将会复制Wii在08年和09年的表现，未来体感市场依旧前景广阔。



微软首席执行官史蒂夫·鲍尔默在CES 2011上发言

《魔兽世界》系列漫画书《我叫MT》举行签售会

《魔兽世界》官方系列漫画书《我叫MT》，由北京文通天下图书有限公司携手178游戏网推出。该书首轮签售第一站在北京市，首场签售会于2011年1月3日上午10点在北京西单图书大厦一层东厅举行，第二场签售会于2011年1月15日下午2点在王府井书店6层多功能厅举行。第二轮签售于2011年3月开始，在成都、上海、广州等城市举行。签售团队中，有《我叫MT》视频主人公MT配音"奶茶超人"、小D配音"林熊猫"，圈内名人"有时右逝"，另有数名神秘嘉宾届时亮相。《我叫MT》改编自以《魔兽世界》为核心的同名原创3D网络动画视频，网络播放次数突破1亿2000万次。此书是图书介入网络游戏的一次大胆尝试，是一部集游戏人物、现实生活、想象空间为一体的四格漫画书。第一部首印15万册，已被各地发行商现款抢订一空，随书赠送MT鼠标垫、抽送魔兽世界游戏点卡。

Zynga和动视暴雪遭美国发明公司侵权起诉

1月6日，据美国科技博客TechCrunch报道，美国发明公司Walker Digital近日向社交游戏公司Zynga、美国动视及其子公司暴雪娱乐提起诉讼，指责以上公司侵犯其游戏技术专利权。Walker Digital是由旅游网站Priceline.com联合创始人杰·S·沃克（Jay S. Walker）创建。Walker Digital称Zynga及动视侵犯其在2002年7月3日发布的名为"在线分布式比赛系统数据库"专利。该专利号为6425828。Walker Digital表示，这一游戏专利通过中央控制器允许游戏玩家在比赛期间相互交换信息，并在下一轮比赛中储存玩家信息。根据Walker Digital声明，所有由上述公司开发的游戏，包括Zynga的《黑手党战争》《德军总部》《使命召唤》以及《魔兽世界》等均侵犯了Walker Digital专利权。

《植物大战僵尸》开发商或于今年上市

最近，在福布斯网站上的一篇文章发表评论，说到《植物大战僵尸》开发商PopCap自成立以来年年盈利，10年来累计收益达到十亿美元。他们最开始的收益来自发布于PC和MAC平台上的游戏，不过截止2010年，PC和MAC平台上的游戏收益只占全部全部收益的40%，他们其他的收益平台还包括移动平台，家用机平台甚至等等。现在PopCap正在朝着更大的目标前进，就是IPO。在一篇文章中说到，PopCap很可能在2011年下半年提交IPO申请书。不过公司负责人Dave Roberts还不确定，"现在可能还没有投资者对我们的业务感兴趣，所以我们只能在将来看看是否有机会。"

晶合新作

《战争机器3》最新游戏截图公开

《战争机器3》官方在1月公布了最新一批高清游戏截图，展示了新的战斗场景。《战争机器3》是发生在二代的18个月后，并且是完结篇。将有两把新武器，第一把是双管霰弹枪，杀伤力比标准的霰弹枪更强，但是装填时间较长，且距离也较短。第二把是Pendulum Lancer，这是骑兵突击步枪的前身，所以没有链锯，只有一把刺刀插在枪口下方。本作预计将在2011年4月5日登陆北美和亚洲，4月7日登陆日本，4月8日登陆欧洲和其他地区。目前确定只登陆Xbox360平台。

晶合快评

思想汇报

■晶合实验室 生铁

转眼新的一年已经过了1/12了，每天很充实，日子忙忙碌碌地过去。本来打算好好玩玩的《质量效应2》已经有3个多月没动过了，新游戏不断出，还想试一下《使命召唤——黑色行动》，但也因为时间有限，到现在也没有开动。我挺喜欢的《极品飞车——热力追踪》看起来我也没法成为它的达人了。打算抱着字典啃完《辐射——新维加斯》的英文原版，这是我首要的游戏计划了。我绰号叫“杠龟帝”的同事在1月中期做的“新维加斯”的解析大专题，令我十分向往，虽然游戏打通还有待时日，但读读他的这篇文章，也算望梅止渴了。对了，还有《文明Ⅴ》，大概我全加在一起只玩了3个小时。我衡量了一下，估计自己的时间是怎么也不够把这个游戏玩彻底了， 所以索性把它从电脑里请了出去。《文明Ⅴ》的片头动画有一种厚积薄发的感觉，非常给力，而游戏本身……我知道也有不少玩家对它的一些设计有所褒贬，并且最初的版本缺乏足够的平衡性。但这要看你怎么看了，因为这个系列的每一个前作都太完善了，以至于新的版本总要改一点东西，哪怕只是为了新鲜感——当然，游戏的开发者绝不只是为了新鲜感才作出这样的修改的。但以我短短的几小时的游戏经验来看，我认为5代最大的贡献就在于它将这个系列的操作最大限度地友好化，任何一个新玩家都不会再在面对这个游戏的时候手足无措，再也不需要看好几个小时的精华贴或者捧着攻略书反复读才能熟悉掌握游戏里的一切细节。当然，《文明》系列的资深玩家肯定对此不屑一顾。但这个世界是老玩家的，也是新玩家的，最终还是新玩家的，不是吗？

此外，虽然我不好意思承认，我也是个新“汽油”（“汽油”是玩家圈子里对《骑马与砍杀》爱好者的昵称），我现在一边玩“战团”的原版，一边等着国内爱好者们开发的《汉匈——全面战争》的MOD最新版。我必须说，这是一个非常有诚意、非常有创造性的MOD作品。它将游戏原来的假想中世纪欧洲战场搬到了汉武帝时代的整个东亚地区。并且各个不同民族和国家的形象比原版更为鲜明。我期待着它的全新推出。另一个非常私人的高兴事，就是狼窝论坛重新开张了，旧有的资料大都原封不动地更新到新的论坛中来。这个论坛实在是适合我这样的老玩家了，只是隐身在论坛里面逛逛，就觉得很温暖了。

另一个让我个人比较关注的新闻是“三国9”要在PSP上炒一把冷饭了。这是自去年11月光荣公司社长松原健二辞职、该公司创始人襟川阳一重新担任Tecmo Koei董事长兼CEO后光荣公司所做的几个举动之一。另一个举动想必也有一些人在关注，那就是《信长之野望——天道》的威力加强版也在不久前推出了，这距离该作的原版推出已经相隔了一年多！这不仅和光荣过去的惯常做法相左，就是放在任何一款游戏上，也是反常的，你能想像《辐射——新维加斯》在推出将近两年后才推出它的第一款DLC吗？这根本不符合游戏的销售周期特征，很多玩家们都认为由于“天道”的初版销量不好，这个系列的PK版计划早已被搁置起来。而襟川阳一重任CEO后这么短时间，这款PK威力增强版就推出了，人们的第一感觉就是襟川阳一有可能改变近几年来光荣一直将“无双”作为摇钱树的做法。翘首期盼《三国志12》的玩家恐怕也不在少数吧——当然也不要抱太大希望。

玩过《骑马与砍杀》或者《全面战争》系列的玩家，都觉得其实光荣的战略游戏缺了那么点“有趣”——是游戏本身游戏性的有趣。前面提到的这两款游戏，都有很多值得光荣游戏学习和借鉴的地方，甚至我觉得“无双”系列也值得从“骑砍”中借鉴很多亮点。不过我现在真正希望的，是“无双”这个系列彻底死掉。最好它别再出了。


沉默的搜寻者生铁

不管怎么说，玩游戏对我而言不仅是一种娱乐，也是工作的一部分，也是生活方式的一部分。发稿前几天，国内一个玩家拿到了一个3DS的工程版样机，拿过来拍了几张照片给人们显摆，害得国外的玩家也跑到中国的游戏论坛里来注册，用Google翻译作出勉强能读懂的中文，参与到大讨论当中来，但是因为讨论的人太多，也根本没人搭理他们。3DS的主屏幕尽管略有扩大，但还是那么小，我真的有点想不通是为什么。尽管我也买了NDS，尽管我也仰望着任天堂，可我受不了它的战略，任天堂的主机硬件设备永远落后于当前硬件技术水准一个时代。这使我想到那个跳高破世界纪录的故事。一个运动员在训练中发现他可以有把握地超过当前跳高世界纪录10公分，但是在最近一次的世界级比赛当中，他只把栏杆调高2公分，这样，他还可以在今后的4次比赛中连破4次世界纪录。我觉得任天堂就是这样做的，尽管从商业上讲我赞赏它的做法，但作为玩家，我并不喜欢。不过也无所谓，任天堂主机针对的用户群绝对不是我这样的玩家了。事实如此。P

漫画作者：SUNS

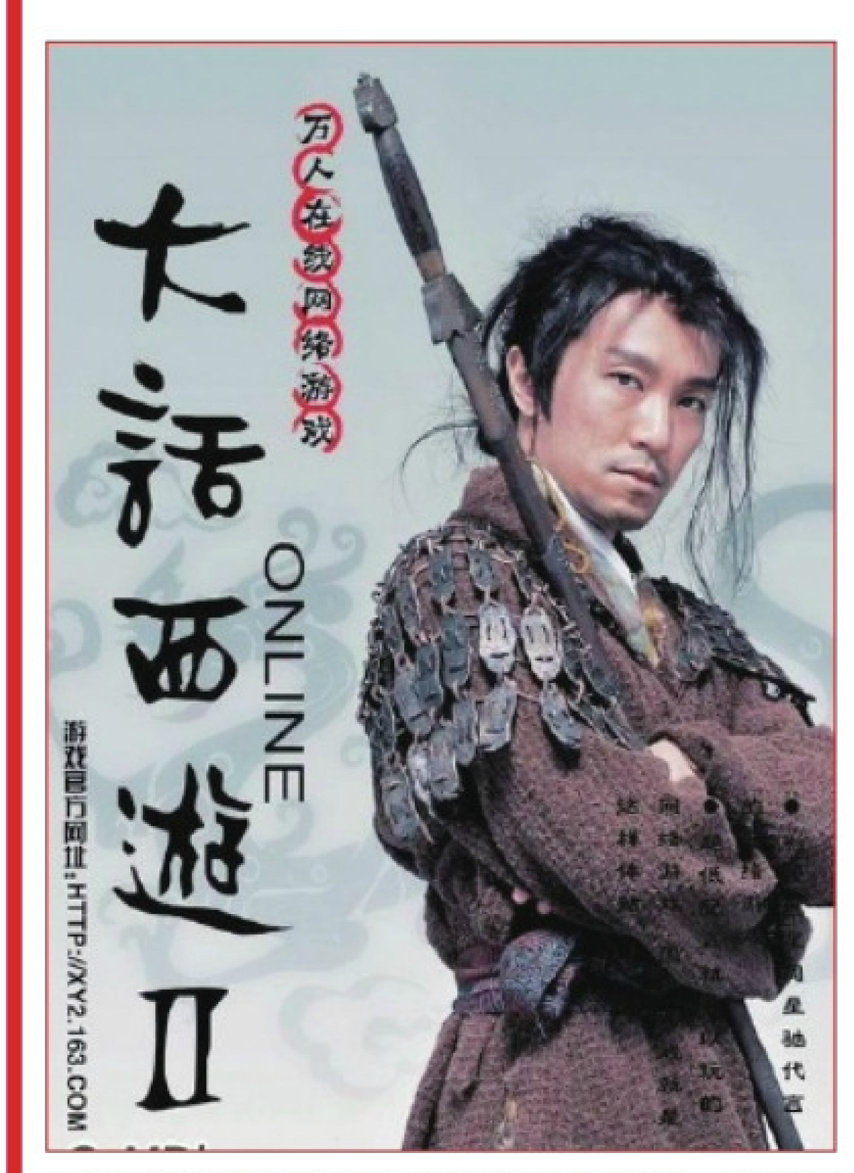
挂羊头卖……游戏
——游戏的真人广告趣谈

□本刊记者 生铁

我们都知道，几乎所有的一线大牌明星演员都曾代言过网络游戏。自2001年9月网龙公司邀请影星周迅担任《金庸群侠传Online》的代言人起，明星代言游戏就渐渐成为了网络游戏行业的一种营销和宣传惯例。

网络游戏的核心竞争力就是人气，你看上市网游的财报里，什么ARPU（活跃付费用户平均贡献收入）ACU（平均同时在线人数）这其实都可以看作是一种人气指数。而影视歌坛的明星，在人气和知名度方面都拥有很强的基础。选择明星代言游戏，成为了中国网络游戏发展史上的一种风潮和印记。当我们多少年之后回忆起自己年少时对于网络游戏的印象，那么，周星弛双手交叉于胸前怀抱宝剑的身姿、刘亦菲身披蓝甲拉弓搭箭的模样、“周董”版的雷人吕布形象甚至李宇春手握可口可乐与《魔兽世界》里的兽人拥抱的情形……一定也会立刻浮现在我们的眼前吧。

几乎只要是你能想到的明星，都曾参加过游戏的代言。无论是周杰伦、蔡依琳、杨丞琳、林志玲、周迅、甄子丹、王宝强还是萧蔷、任贤齐、孙



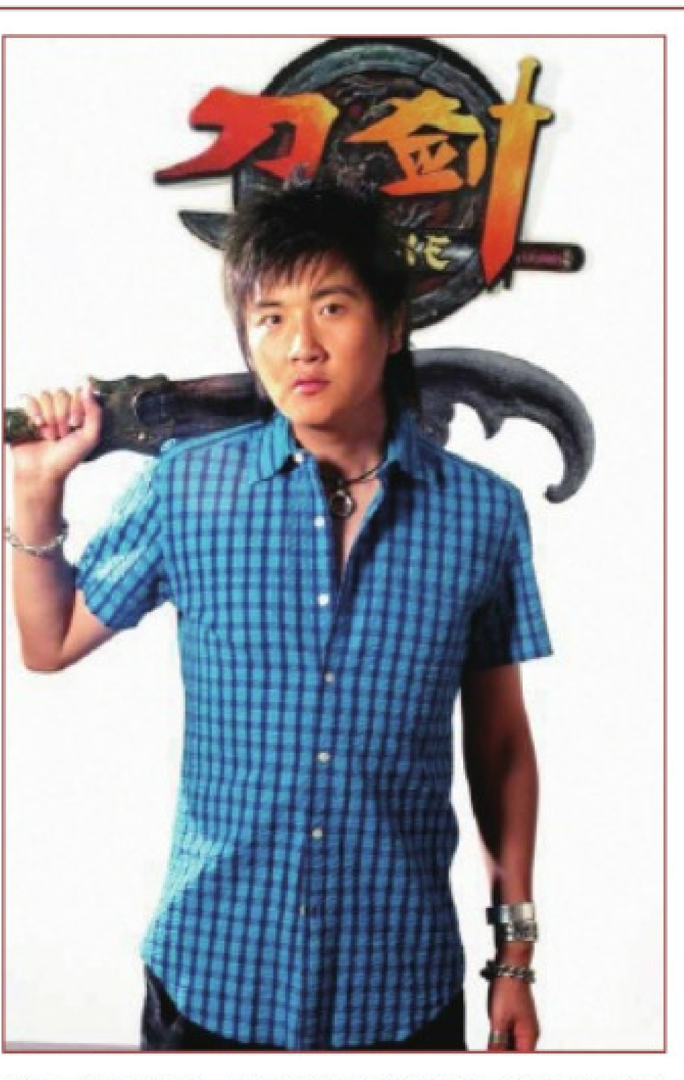
尽管不能说这是个很成功的广告形象，但周星驰为《大话西游Ⅱ》所拍摄的这幅广告还是深深印在很多人脑海中，在这之后他还曾为《开心Online》等游戏代言





满世界找明星，只拍着女星一张脸都恨不得用“女明星走光”来作标题的八卦小报记者们，肯定都要郁闷死了，范冰冰在2005年为大型3D网络游戏《国度·RF》所做的广告代言形象，简直可以用雷神、最走光、最毁灭本人形象等任何词汇词组来形容了，看看这黑蕾丝底裤，看看这肚子，看看这眼袋……这简直让那些八卦小报的“标题党”们无地自容了





孙楠、韩红都担任过游戏的代言人，他们作为实力派唱将，重点并不在于是游戏的形象代言人，而更是为游戏演唱主题歌而来的，如果说韩红只是本色演出的话，那么孙楠……这造型未免也太家常了点吧？这个广告的制作人还敢再凑合一点吗？

俪、大小S、范冰冰、林志颖、胡军、李宇春、周笔畅、陈楚生，甚至连歌手孙楠、韩红、主持人沈星、黄健翔都曾担任过游戏代言人。当然，最后还少不了的一个是这个时代不能缺席的人物——芙蓉姐姐。

有些明星所代言的游戏还非止一款。我不知道各位读者对于自己喜爱的明星所代言的游戏是否有格外的好感呢？我想如果不是某个明星的超级Fans，恐怕谁也不会真的爱屋及乌到对其所代言的游戏也衷心拥戴。况且很多明星虽然拥有很高的知名度，但这种知名度有很大程度是由他们的签约公司包装和宣传出来的，一些商业活动上出现的高举照片欢呼雀跃的“粉丝”，有些也不过是公司花钱请来的“托儿”，这也几乎已经是公开的秘密。对于玩家而言，这些明星并不具备很强的吸引力。举个简单的例子，如果一款足球游戏聘请黄健翔担任它的解说员配音，可能会吸引很多球迷玩家去尝试这个游戏，而如果请黄健翔去扮演一个武侠游戏的主人公，我想每个







《完美世界》曾先后邀请刘亦菲和林志玲作为其形象代言人，眼光不错！可如果说刘亦菲这幅广告造型只是高跟鞋略有点“销魂”和“穿越”，那林志玲……我觉得她要疯了！很难理解，刘亦菲和林志玲这样爱惜自己形象的女星，居然也会为网络游戏而摆出这样的造型，其“雷人”程度我觉得不能说超越芙蓉姐姐，也起码可以算是打了个平手吧（右下图为芙蓉姐姐在《勇士online》发布会现场技压群芳的表现）



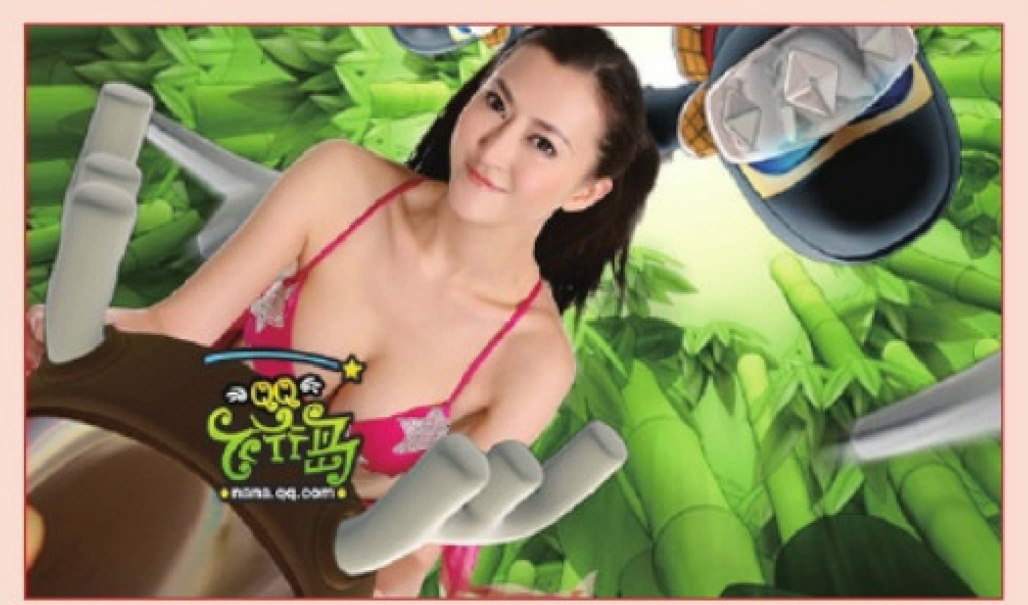
至于这个……我什么也不想说了，你不是一个人在犯傻（图为2007年黄健翔代言网游《魔域》的场景）

人都会觉得很奇怪。还比如，王宝强这样的演员很有特点，但又有谁会因为王宝强很红，就会去玩他所代言的游戏呢？

作为行业内最早被聘为形象代言人之一的香港影星周星驰，他在2001年11月起与网易公司签署了一些列合约，受网易聘请为其网络游戏《大话西游Ⅱ》担任形象代言人。正因为《大话西游》这一系列网游的成功，使“影视明星代言游戏”这一跨业合作看起来具有无限美好的“钱景”，但事实上，并不是每个邀请明星代言的游戏都像《大话西游》系列本身这样成功，更何况，也并非每个有头有脸的人物，都具有“星爷”这样的号召力和亲和力。游戏业作为一个新兴娱乐产业，它的用户群体都在不断细分，而影视歌坛明星的拥戴群体，同样是有所区别的。

另一方面，对于明星个人而言，并不是每个人代言游戏都有可观收入。事实上，很多名人为游戏代言，都是通过其经济公司或业内人士彼此介绍间的一种“友情”邀约，代言人并没有拿到一分代言费，而真正签商业合同并拿到代言费的代言人，其中一部分人的代言费用也并不是得到网游公司的一次性支付，而是通过盈利分红的模式分次得到。

总之明星效应并非万能，游戏的质量还是第一位的。去年11月，在各大游戏主机平台上推出了一款名为《迈克尔·杰克逊——生涯》（Michael Jackson: The Experience）的MUG游戏，正如同国人对“星爷”的尊重已经超越了他个人的所作所为：一个人即使他不是迈克尔·杰克逊的歌迷，也会为他独创性的舞台表现所折服，如果一款与他音乐舞蹈有关的游戏作品在他离世



2008年，中国国际广告模特大赛中国区总决赛冠军、中华比基尼小姐王秋君代言网游《QQ飞行岛》，你猜她在干吗？



她在飞



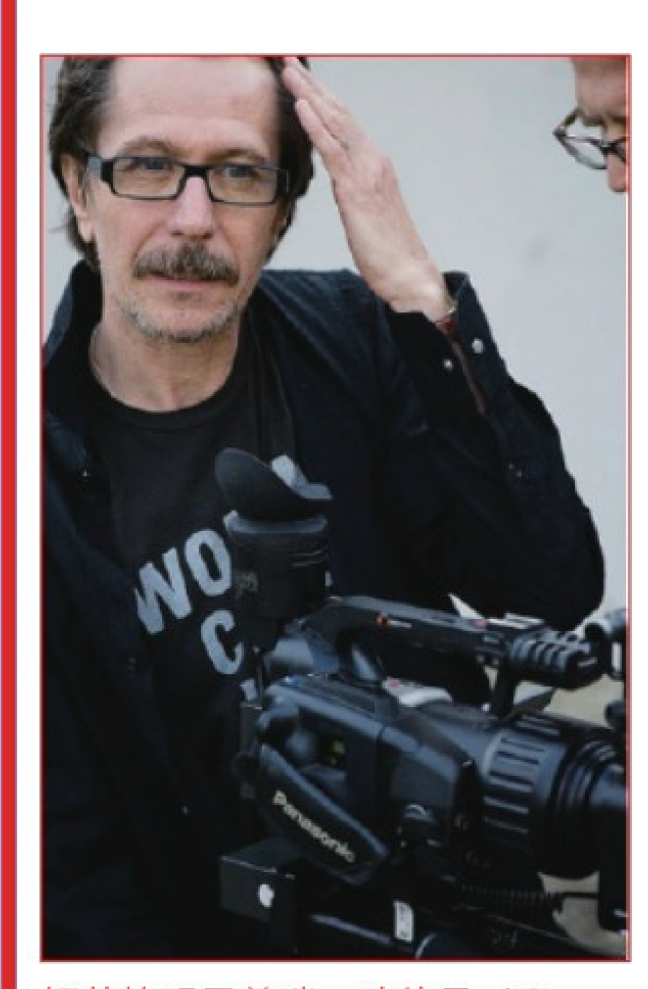
“我在无双中等你来。”为什么一个牛仔从吕布的胯下走了出来？完全不知道这个海报要表达什么事情，图为2008年周杰伦为上海天希公司代理的网游《真三国无双OL》代言

后不久推出，恐怕谁都会对之表示关注。但事实上，这款游戏销量惨淡，因为即使是迈克尔·杰克逊这样的名声，也挽救不了它单调、简陋和毫无诚意可言的表现。一旦事情到了这样的地步，名人的招牌反而只会增添玩家对游戏开发商的轻蔑——这不是锦上添花，这是盗世欺名。

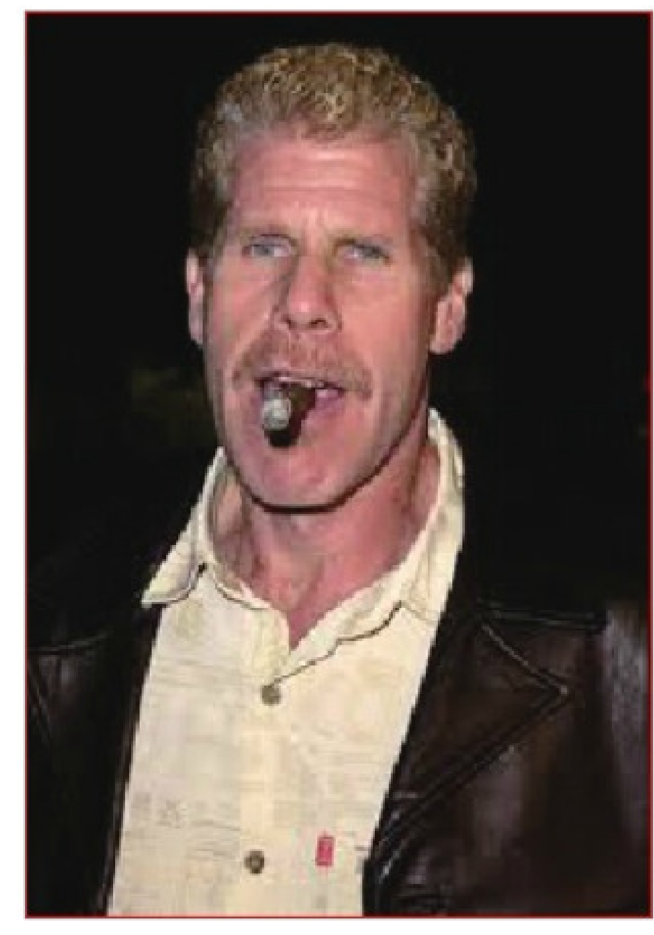
二

如果说选择孙楠、韩红这样的实力唱将为游戏演唱主题歌比仅仅是穿着比基尼摆个Pose更有价值一点，那么欧美的电子游戏则选择更进一步的方式来为游戏增添色彩——配音。这其中最使人记忆深刻的当属为《辐射》系列片头动画配音的罗恩·帕尔曼（Ron Perlman），“War,the war never changes”令人销魂。在《辐射3》中，这种做法更为登峰造极，曾主演《发条橙》的老牌英国影星马尔科姆·麦克道威尔（Malcolm McDowell）为Eden总统配音，而主角父亲那富有磁性的带有爱尔兰韵味的声音，则来自主演过《星球大战》和《辛德勒的名单》的廉姆·尼森（Liam Neeson）。

选择影视明星为游戏配音，并非只是个别游戏的选择，而有渐渐成为潮流的趋势。例如Activision就邀请参演过《第五元素》的明星盖瑞·欧德曼（Gary Oldman）和主演过《兵临城下》《阿波罗13号》的艾德·哈里斯（Ed Harris）将为《使命召唤——黑色行动》配音。这些演员将他们的个人魅力和对角色的理解与把握真正地融进了游戏之中。玩家通过他们富有魔力的声音，更深入了体验了游戏所给他们的意境和世界观。



好莱坞明星盖瑞·欧德曼（Gary Oldman）曾为《使命召唤——世界战争》和《使命召唤——黑色行动》配音

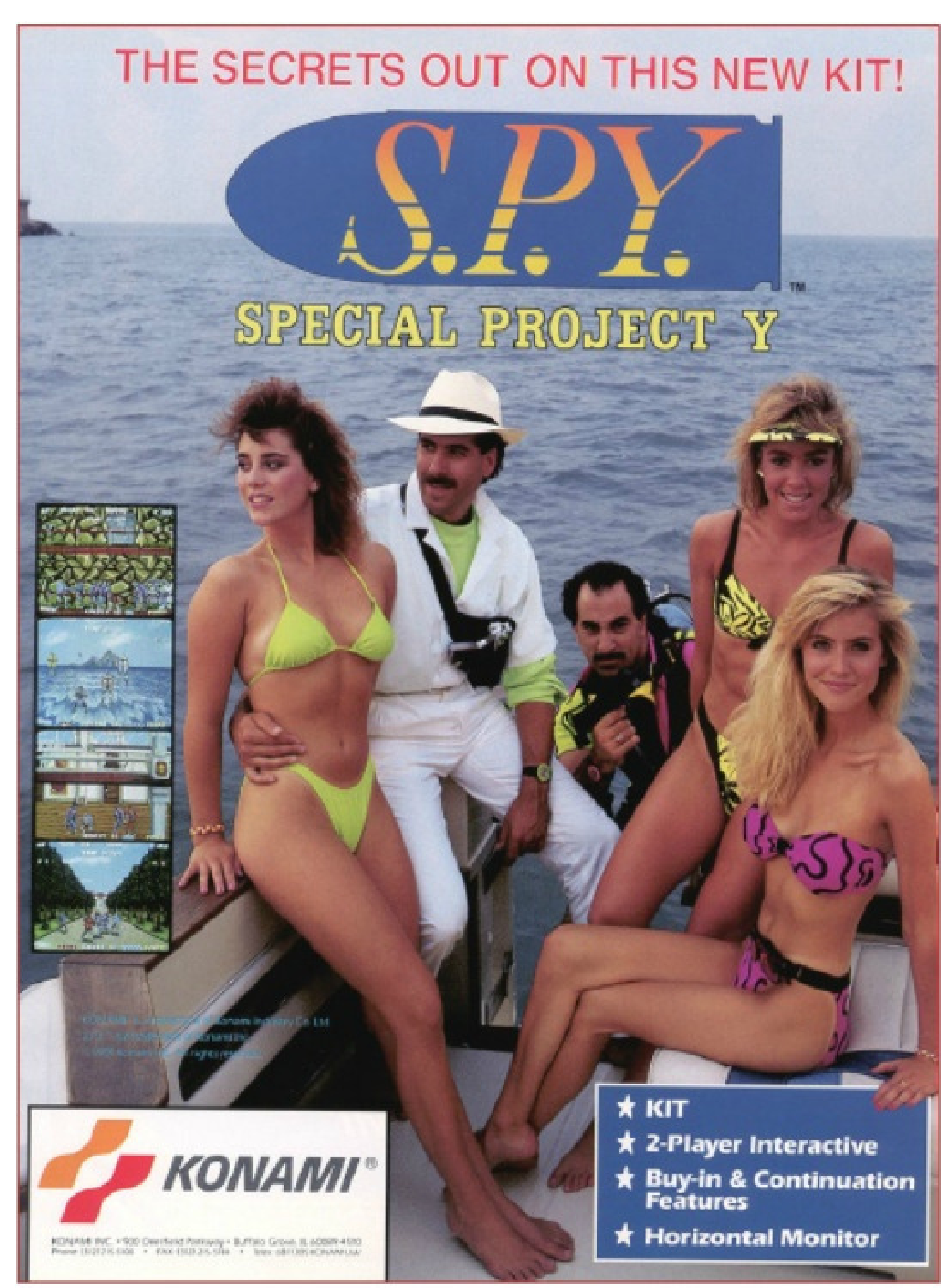


罗恩·帕尔曼几乎成了《辐射》系列游戏诸多传说和传统中不可缺的一元，当《辐射》迷在电影或电视剧里再次见到他时，亲切感定会油然而生



当玩家知道在《辐射3》里为父亲配音的是廉姆·尼森后，纷纷表示“怪不得这声音那么熟悉，他就是《星球大战》和《辛德勒的名单》里的那个家伙嘛！”

三











《特别计划Y》的游戏海报，主角到底有胡子没胡子不是个大问题，但也不必在游戏开头作出京剧武生的姿势吧？

关于为游戏配音的话题我们完全可以单写一篇文章来详细叙述。但我们本期的专题毕竟是要谈一谈游戏的真人广告。名人配音当然也可以算作是一种对游戏的广告宣传，但事实上我们还是应该再来看看外国游戏历史上的那些有“雷人”效果的真人游戏广告。

早在1989年，KONAMI公司推出了一款名为《特别计划Y》（Special Project Y）的立体射击游戏。游戏开场动画一看便知是模仿007系列电影的风格，游戏的第一关是玩家控制的两名特工背负单人飞行器与带有同样装备的敌人在海面上进行战斗，之后抵达一个小岛，开始有横版陆地格斗和纵版战斗的关卡，游戏以最终毁灭敌人的核设计为目标。这个游戏的整体手感还说得过去，但纵版射击时的伪3D画面时比较难于判断敌人的位置，需要凭经验来进行，但这也是当时同类游戏的通病。整个游戏还算说得过去，但是游戏的宣传海报就让人感到有点莫名其妙了。两个留着小胡子、身穿休闲服装的男子正在和几个泳装美女坐在一起，其中一个是一副悠然自得的神情，心不在焉地向远处看风景，另一个手持MAC-10冲锋枪，作出一副很警觉的表情——可是，游戏开头的那两个男主角，明明就是没有胡子的啊。如果不是整个画面里还贴了几张游戏画面的小图，真的有点让人莫名其妙。也许这款游戏名字的谐音正是在暗示这一切的无厘头——Special Project Why?

与这款游戏有异曲同工之妙打美女牌的，还有很多，例如1985年日本物产推出的名为COP 01的游戏。这款游戏相较于它的时代而言，还是非常不错的，具有那个时代机能不高但在游戏耐玩性上有所琢磨的作品。只是它的真人宣传海报实在和游戏本身关系不大。

《赤色要塞》对于70后和80后玩家而言几乎可以说是家喻户晓的大作了。它的FC版本与《魂斗罗》《绿色兵团》《沙罗曼蛇》并誉为“四强”，风靡整个八十年代，为诸多玩家所津津乐道。在这款由KONAMI公司制作的游戏中，你驾驶军用吉普车突入敌方前线，解救被关押在敌方大楼里的我方战俘，并在指定的直升机场将人质送上接应直升机——这是整个20世纪80年代最流行的一类军事游戏。非常值得一提的是，本来只是个吉普车射击营救己方俘虏的游戏，但是还设定了4位有名有姓的游戏角色，他们分别是——Decker上校、Bob中尉、Quint军士、Grey下士（这一设计也延续到FC版本中，在FC版本的开头画面，你也能看到这四个人物的介绍）。但其实在游戏里你根本分不出他们到底是谁，因为他们谁也没下过吉普车一步，而你所能控制的也只是一辆吉普车而已。这大概也是为了增强游戏代入感的一种设计手段吧。毕竟控制有名有姓的人物相比只是控制着一辆毫无情感的吉普车，玩家的投入感会更大一点。该作的日版游戏海报制作非常精良，并且把游戏里的这四个角色的头像也画了出来。但问题是我们一看就知道，这几个人物头像是“山寨”了电影演员。起码Decker上校肯定是照着电影《遥远的桥》中肖恩·康纳利所扮演的那个空降伞兵师长所绘，而Quint军士则是越战影片《猎鹿人》男主演罗伯

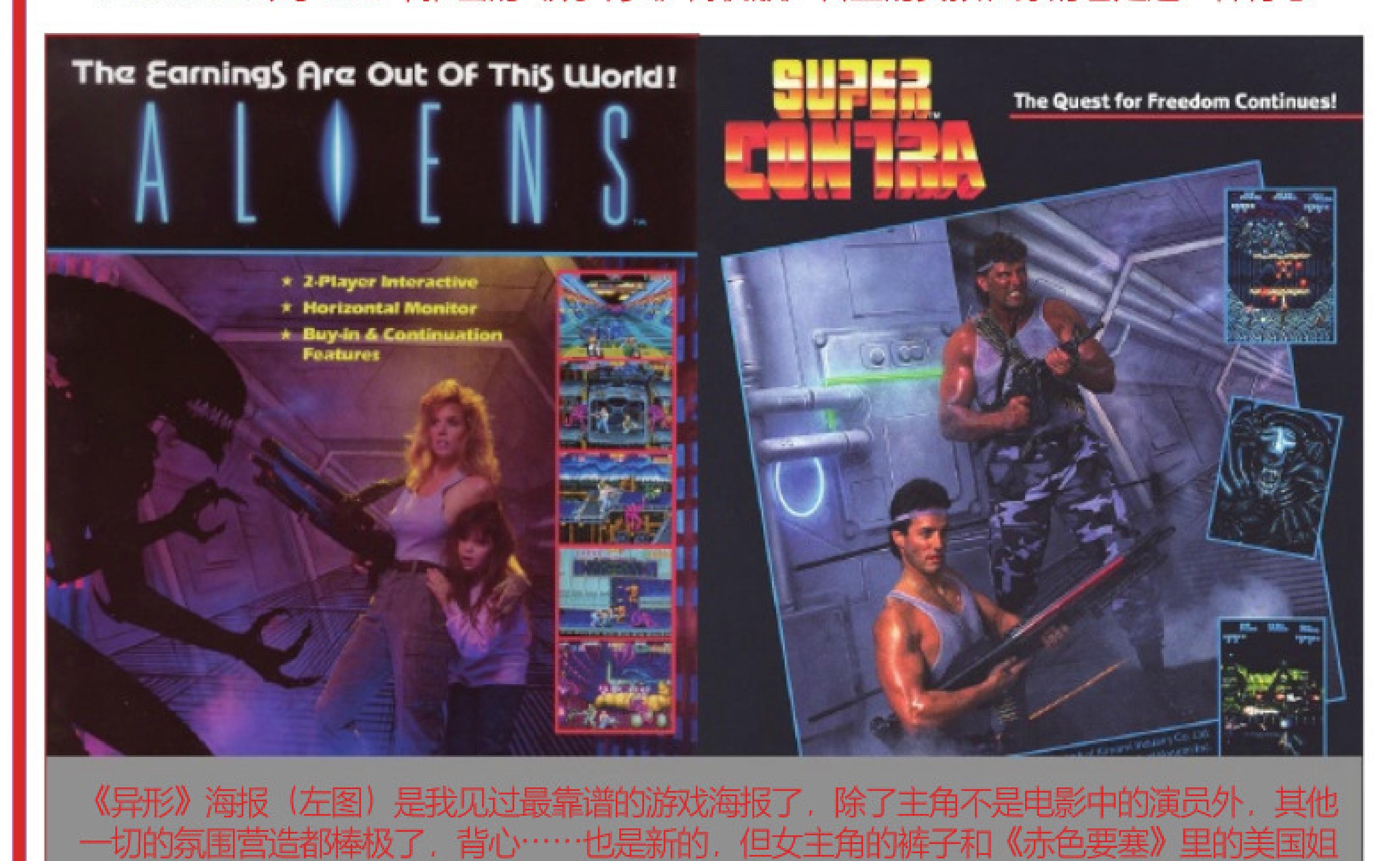
封面上的女孩和游戏里的女孩实在是差别太大，而且，她笑得很开心，完全没有被匪徒劫持过的心理阴影，也许她所要表现的就是日本20世纪80年代的欣欣向荣而已







《赤色要塞》的美版海报（左图），怎么样，我觉得并不比20年后周杰伦扮演的吕布造型更“雷”，但是你注意女战士的背心了么？它在3年后又出现在游戏《饿流祸》海报（右图）中的另一个女孩子身上，真的是同一件哦，而且我还有一种很不好的预感，那就是KONAMI公司1987年推出的《魂斗罗》街机版广告里的女孩，穿的也是这一件背心



《异形》海报（左图）是我见过最靠谱的游戏海报了，除了主角不是电影中的演员外，其他一切的氛围营造都棒极了，背心……也是新的，但女主角的裤子和《赤色要塞》里的美国姐姐一样，另外，它的背景画面和《超级魂斗罗》海报（右图）的背景画面居然是一样的

KONAMI的道具服装就是这么几件，在不同的演员身上换来换去。

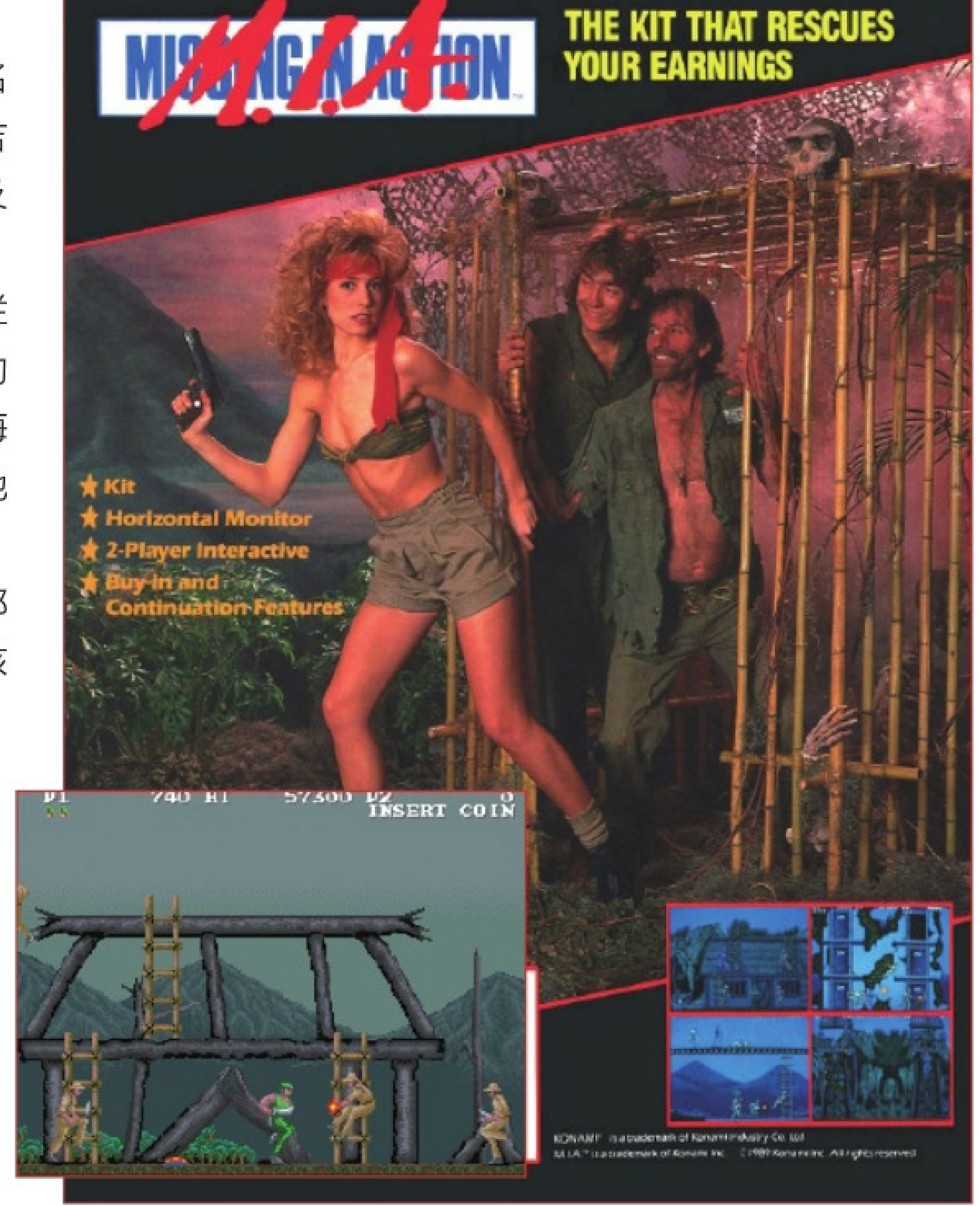
《绿色兵团 2》（M.I.A. - Missing in Action）也是当年风靡一时的游戏大作，很多人在这个游戏机台前一坐就是一天，小孩子根本别想靠近这台机器。相比一代，这一代改善和增加了很多内容，游戏变得更加好玩。丛林地带增加了很多地下通道，梯子可以攀爬。一开始主人公身上同样只有一把匕首，通过缴获敌人的武器来增强战斗力，但这次不同的是，你可以同时带3种武器，根据不同的情况使用不同的武器，增加了游戏方式的丰富性。游戏同样和那个时代的战争游戏一样，带有明显的西方冷战思维，游戏的最后一关非常残酷，你必须带着人质活着逃生，一旦人质全死了，你的任务就宣告失败。人质被杀，游戏结束。但这样一款游戏，它的宣传海报看起来却非常搞笑。海报里出现拯救战俘的英雄成了一个女战士，她穿着暴露，并且还拿着一把手枪——游戏里不仅没有女性角色，而且也根本就没有手枪这一道具。而那两个被从死囚笼子里救出来的己方战俘的表情也非常耐人寻味。

特·德·尼罗的翻版。

这款游戏的美版改名为Top Gunner（和电影Top Gun的名字好接近），这次的海报重新制作了，他们真的找来了一辆军用吉普，并真的找来了两个穿着紧身内衣、戴着墨镜的美国叔叔，以及一位穿着快要烂没了的背心，裤腰带上别着两颗手雷的美国姐姐。

接下来，我要说一个值得一提的发现，那就是，同样是这个烂背心，它又出现在另一款游戏同样由KONAMI公司于1989年推出的纵版射击游戏《饿流祸》（Devastators）的海报当中——在这个海报中，一个笑容很天真的金发女孩正扛着一个玩具火箭筒，而在她身后，则是一架被击中正在坠毁的俄制战斗直升机！《赤色要塞》美版在美国的推出时间是1986年，而这款游戏推出于1989年，那么也就是说，同样是这件烂背心，三年后又重新穿在了另一个女孩的身上。

接下来我有一个发现，那就是KONAMI那一时期在美国发行的街机游戏，都非常喜欢用真人模特作为海报宣传。1990年推出的《异形》可算是当年令人印象深刻的大作。它几乎完全忠实于电影的世界观，游戏气氛和关卡设计也都尽量贴近电影本身，当然限于那个时代的技术能力，一款横版过关游戏里必须还要有一些和电影不那么一样的桥段作为支撑。而且这款游戏的宣传海报是我见过的最靠谱的游戏海报了，除了主角不是电影中的演员外，其他一切的氛围营造都棒极了，背心……也是新的，可是，这游戏的背景画面和《超级魂斗罗》的那张白痴海报里的背景画面是完全一样的，而且女主角的裤子和《赤色要塞》里的美国姐姐一样，可见



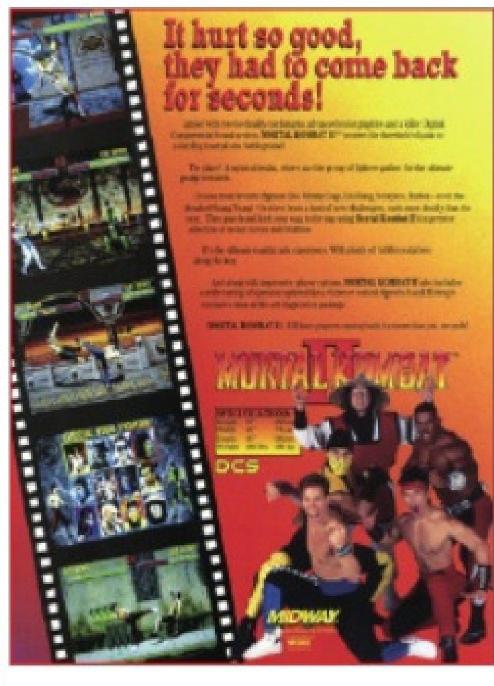
《绿色兵团 2》的美版海报，游戏里哪有这个女战士？而且游戏里根本就没有手枪这种道具啊，这完全是误导嘛！再看那两个被从死囚笼子里救出来的我方战俘，看着眼前的这位女救星，那真的是两眼放光呀

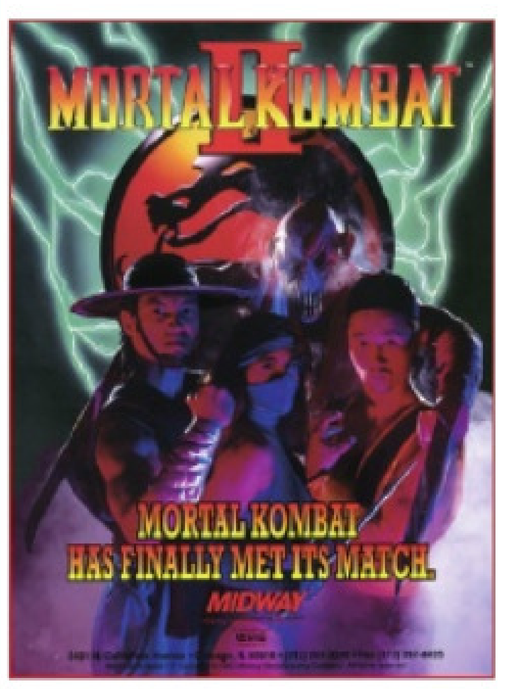
四

与KONAMI公司那些和游戏完全没关的广告代言人相比，Midway的传世大作《真人快打》（Mortal Kombat）的海报就给力多了——你没看到这个游戏直白的中文名字吗？海报里的几个模特，正是真正会出现在游戏当中的格斗大师。《真人快打》的英文名称Mortal Kombat直译为“致命格斗”或“殊死格斗”，这名字由来是因为该游戏的显著特色。最初，该游戏是称为Mortal Combat。但当游戏推出前最后一刻制造商为了特显该游戏的特色“角色在战胜后可以残酷地干掉对手”，故此把Combat中的英文字母C字改为K字（K字是代表Kill，杀戮的意思）。而《真人快打》这现在普及的名字则是起源于当时国内游戏厅中约定俗成的叫法。它突现了游戏的另一大特点，即游戏中的角色动作均为真实人物视频捕捉成一桢桢图像后，再制作成连贯的2D动作的，这样使角色看起来就像是真人在格斗。该作在推出初期其实并不太被看好，但出人意料，该作刚一发表就在各界引起轩然大波。当时因为此游戏有过多的血腥镜头暴头断肢等画面频频出现而被例为限制级游戏，并只能以成人作为销售对象。新闻和一些杂志用大篇幅进行了报道，很多人都是在新闻上才得知了这个游戏，也正是由于对暴力血腥无所顾忌地展示，真人快打引发了当时游戏界的巨大争论，也直接催生了被简称为“ESRB”的“娱乐软件定级委员会”这个组织机构来对游戏软件进行年龄分级，游戏的开发商Midway也一跃成为知名厂商。

由《真人快打》引发的真人扮演热潮曾风行一时，最登峰造极的当属2002年一个叫Creative Edge Studios的业余开发小组在PC主机上开发的小众格斗游戏《比基尼格斗》（Bikini Karate Babes）。虽然这款游戏确实有点搞笑，但它也毕竟是游戏寻求拟真最大化、寻求与现实及现实中的人相结合的尝试所遗留下的一种痕迹。在当今的游戏开发技术下，真人扮演的游戏恐怕只会越来越少了。







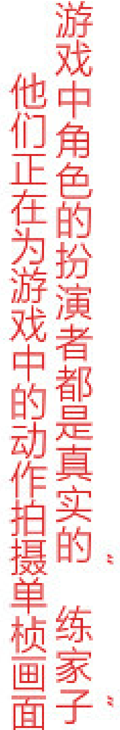
《真人快打》系列海报的概念很清晰，这次不再是画出来的角色了，是真人，真到简直可以出来把小孩子抓进去，小孩子显然是真的被戴斗笠怪叔叔吓到了——可是，咦？这个游戏不是只能给成人玩的吗？



《比基尼格斗》，起码我们能和封面上的角色战一下，而网游广告里的真人代言人，只能这么看看而已了







游戏中角色的扮演者都是真实的、练家子，他们正在为游戏中的动作拍摄单桢画面





由圈内游戏玩家制作的《东东不死传说》，和《比基尼格斗》有一拼啦

爽快与拟真能达成平衡吗？



极品飞车
——变速2
Need For Speed：Shift 2

■内蒙古 呆小喵

《极品飞车》系列最新作《极品飞车14——热力追踪》偏向于爽快的速度体验和撞车的乐趣，而当我们还沉浸于刺激的通缉模式将非法飙车者撞飞时，EA就公布了续作《极品飞车——变速2》（以下简称NFSS2），速度快到令人咋舌。同样令人惊讶的是，NFSS2预定将在今年3月上市，并且将不再纯粹延续《热力追踪》的爽快与刺激，NFSS2将回归于真实，在刺激与拟真二者之间寻找平衡点。

增加新视角

NFSS2会增加一个名为头盔视角的全新视角，所谓头盔视角并不是戴着头盔的第一人称视角，这样会阻挡视线反而对竞速不利。NFSS2中的头盔视角是以头盔上的摄像头位置为基准的视角，玩家可以看清车内的每一个地方，随着车辆的颠簸、车手的呼吸，视角会有相应的晃动。在通过一些并不需要集中注意力的赛段时，车手会自然地左右环视，视角也会跟着摆动，同时在急刹车时由于惯性会前倾，视角也会有相应的前倾，速度不同视角倾斜的程度也不同，某些时候你甚至能感觉到鼻子就要撞上前面的挡风玻璃。头盔视角下的音效也很特别，那种在车内闷声闷气的马达轰鸣声为头盔视角增色不少。


漂亮的风景，光影效果出色

制作：Slightly Mad Studios
发行：EA
类型：竞速
预计发售日期：2011年3月
期待度：★★★★

赛道跑车均上百

强调速度感的动态模糊、展现真实感的细微粒无力碰撞特效和天气系统都会在NFSS2中保留并增强。由于使用了改进后的引擎，NFSS2将会展示出比《变速》更强的画面。同样，作为竞速游戏的续作，赛道和车辆的增加也必不可少。在NFSS2中会有130辆跑车，大概100条左右的赛道。目前从试玩中得知有上海赛道，玩家可以在夜幕中的上海市中心竞速。前作《热力追踪》中颇受好评的Autolog系统脱胎于《火爆狂飙》，同样，这一系统会被加强改进后继续沿用在NFSS2之中。相信NFSS2可以在爽快与拟真中找到最佳的平衡点。

曾经号称“最真实的二战FPS游戏”！

赤色乐团2
——斯大林格勒英雄
Red Orchestra 2: Heroes of Stalingrad

■内蒙古 呆小喵

由C1公司代理的《赤色乐团2——斯大林格勒英雄》（以下简称RO2HS）》是一款接近军事模拟的主视角射击游戏，与近年来同类型游戏喜欢现代战争题材不同，RO2HS把舞台放到了战火纷飞的二战。

与苏联红军一同战斗

RO2HS将专注于斯大林格勒及外围战役，时间跨度为1942年7月～1943年2月，玩家将扮演一名俄国的普通士兵在与德军不断作战的过程中慢慢成长。第二次世界大战的主要转折点、也是人类历史上最为血腥和规模最大战役之一的斯大林格勒战役将贯穿整个游戏。游戏使用了“虚幻3”引擎制作，画面明朗干脆，光影效果出众，加上制作者们刻意营造的萧杀气息，将游戏气氛控制得非常完美。阴郁而灰蒙蒙的天空展示出饱受战争摧残的城市，细节丝毫不差。


建筑内并不安全

RO2HS注重对真实历史的还原，游戏中的每一个细节都会非常贴近历史，比如除了建筑风格贴近史实以外，你还会发现俄军士兵跑起来会双手将枪抱在胸前，而德军则用右手握住枪奔跑，虽然这对于分辨敌我的特征没有太大作用，但这正是细微之处见真实。

在RO2HS中你手中的枪无论在什么状态下都不会有十字准星，依靠枪械模型的三点一线来进行瞄准，这和主流FPS右键瞄准一样。但是在非瞄准状态时你就需要依照枪口指向的位置凭感觉来射击，如同真实盲射那样。显然，在RO2HS中用右键瞄准能更准地打到敌人，但同时移动速度也会因此下降。另外，游戏中会有弹道系统，子弹运动的轨迹会受到枪械后坐力、风向以及重力的影响而慢慢偏离理想弹道，所以在RO2HS中开枪爆敌人头就不能直直瞄准敌人的脑袋。当然，不同的枪后坐力也不尽相同，度的拿捏还需要玩家们在游

制作：Tripwire Interactive
发行：1C Company
类型：第一人称动作射击
预计发售日期：未定
期待度：★★★☆

戏中亲自熟悉各色枪械，与枪磨合好后才能运用自如。

游戏中真实的细节设定比比皆是。比如枪管会被物体阻挡，你若是站在窗口把枪管探出窗户射击，那么左右两个窗框会阻挡枪管从而使视线受阻。不停的射击除了枪管发热以外，弹着点也会因为后坐力而逐渐变散。在右键瞄准中，枪口也会随着呼吸而晃动，而你则可以屏息凝神来使枪械稳定，但只能保持一段时间。

在演示中，和队友们在充满火车皮的场景中与敌人厮杀，跟随着队友前进与敌人遭遇后立刻隐藏在一块石头后面，敌人也被突如其来的遭遇战扰乱了阵脚，纷纷散开寻找掩体。其中一名敌人跳入了一节车厢，而玩家躲在石头后面举枪盲射，前面火车车厢的木门被无数枪眼覆盖，玩家随后跑过去查看，里面的敌人已被射杀。而后玩家从窗户跳入了一幢建筑物，通过窗户向外戒备，这时窗外的一名敌人突然进入视角，玩家立刻举枪扫射，枪管跟着敌人移动，但却因窗户框阻挡枪口而放跑了一名敌人。

以小队为单位作战

RO2HS中的战斗以小队为单位，类似于《战火兄弟连——地狱公路》的小队指挥战斗系统，可以在第一人称视角下下达攻击、防守、抵达指定区域或是跟随等命令。同时你可以调来飞机来侦察某个区域，也可以下命令轰炸，这是由你自主选择的。在RO2HS中有三种不同类型的命令供你选择，首先使用军事双筒望远镜观察一个区域后定一个点，之后就可以呼叫外援力量。比如你可以呼叫小队对某一区域进行迫击炮轰炸或是火箭筒打击。迫击炮打击用于区域试探性轰炸，比如在一个区域有不明数量的敌军，你可以呼叫迫击炮小队来对这一区域进行轰炸，而不必冒险冲进去与数量不明的敌人战斗。需要注意的是被轰炸过后的区域基本上会无处藏身，仅会剩下空旷的建筑骨架钢筋，建筑会局部受损而不是简单的完全倒塌，周围的树木也会燃烧起来。而火箭打击更加恐怖，火箭雨将毁灭整个区域，这也会对己方造成伤害，使用前你最好做预警，因为使用不当对自己也是致命的。当用完了外力支援后你可以回到桌子来重新获得外力支援机会。


狙击手将是所有士兵的噩梦

RO2HS会有等级系统，你能以在战斗中良好的表现来获得勋章，并以此升级强化你的能力。你可以像电影《兵临城下》中瓦西里那样一步步地从一个无名小卒成为一个战斗英雄。你的名声是自己在战斗中的表现换来的，你的名声越大、勋章等级越高，你在战斗中给予队友的鼓舞也越大。当你获得了终极目标“战斗英雄”称号后，可以大大地激励你周围的战友使其士气高昂，同时也会让敌人闻风丧胆使其士气低落。

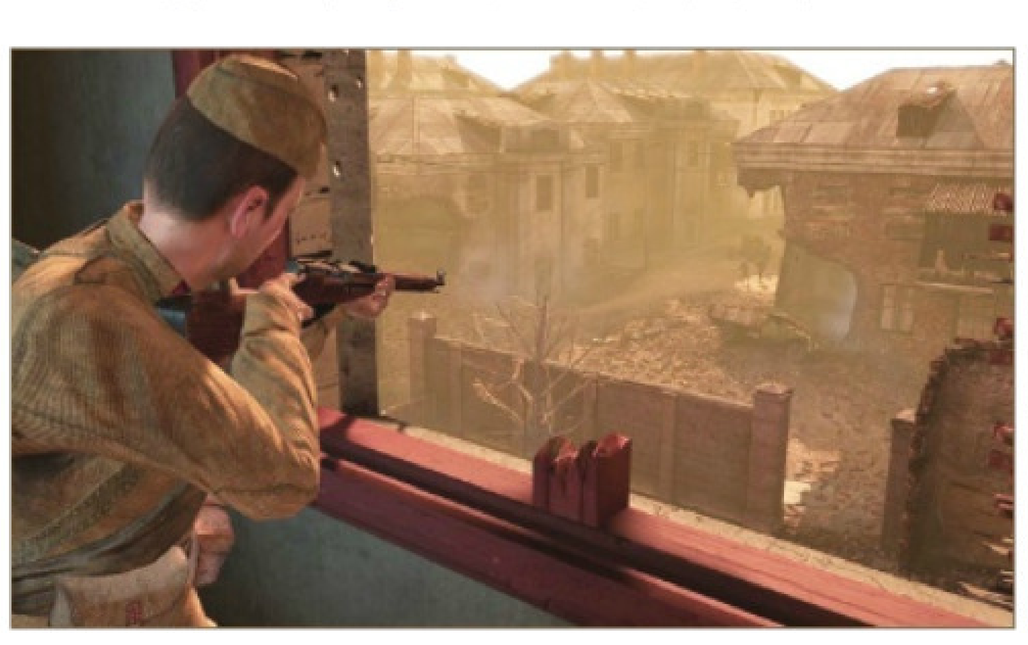
多人模式亮点多多

较前作而言RO2HS增加了两个新的模式。一个是多人对抗模式下的“倒计时模式”（Countdown mode），在这个模式中每一个地图会有若干的目标，你要在有限的时间内去完成这些目标，每一个玩家对一个目标只有一次生命，这意味着若是你在完成目标的途中死掉了，那么你只能等待队友完成后才能复活。若是在完成某目标前所有队员都阵亡了，那么这一方则失败。这个模式很有意思，你可以隐藏在角落里盯着目标，等待敌对玩家上钩击毙他，发挥各种想象来赢得胜利。

另一种模式是非连线下的新模式“斯大林格勒保卫战”（The Stalingrad Campaign），你的任务就是率领小队清除图上的敌人。这个模式也允许进行多人合作游戏，玩家以小队为单位共同来杀灭敌人。P


瞄准，射击，不同的是，这里没有十字准星


建筑破坏真实自然


在窗子边并不安全，而且窗户框还会挡住你的枪杆

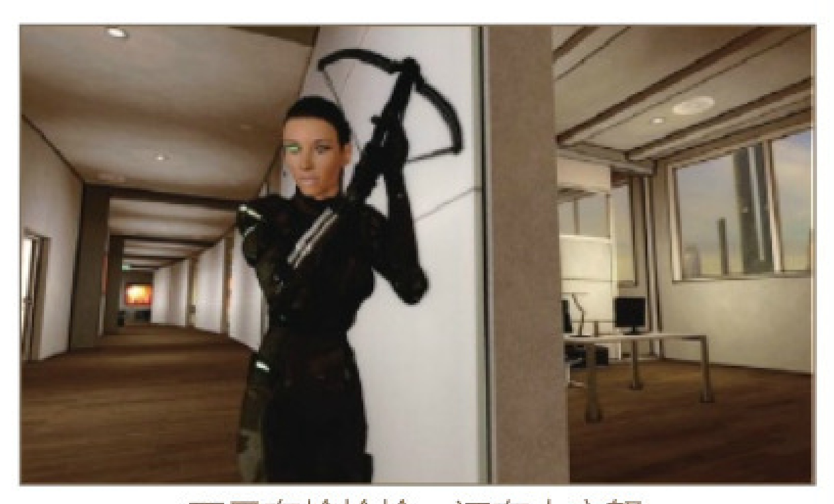

你可以使用你的望远镜，然后呼叫外援力量

暗影捕获
——幽灵行动
Shadow Harvest: Phantom Ops

■北京 蓝黑军团

2025年，世界上的人民要面对更加严重的问题，人类生存必须物资减少，各国的军备竞赛加快，而独裁者在世界的角落里悄悄地谋划着什么，表面上平静的局势实则暗波汹涌。此时美国依然扮演世界警察的角色，并成立了一个名为ISA的组织负责解决各国出现的威胁到世界和平安定的军事政治问题，当然，都是些极其隐秘的差事。这就是《暗影捕获——幽灵行动》（以下简称SHPO）的故事背景，这款游戏将政治危机放在了近未来，我们将跟随主角一同去解决各类问题，所有的行动都是见不得光的黑色行动，或者说，幽灵行动。


破败的小屋，这里一会将会有惨烈的战斗


不只有枪枪枪，还有十字弩

虚构未来，局势紧张

依照游戏的预定发售日期来看，与游戏的背景时间设定距离并不远，仅仅相差14年。所以，游戏中所描绘的未来并不会与现在脱节太多，而且游戏的背景和事件都参考了目前一些热点政治和军事事件，比如前一阵子闹得沸沸扬扬的索马里海盗问题。制作者们会把玩家派往这些危险的地方。在2025年，索马里的局势变得紧张起来，首都摩加迪沙面临着人口过多的问题，城市边界地区暴力事件频发，逃亡的民众都涌向首都，市中心也蒙上了各派系政治争斗的阴影。

阿联酋的迪拜是富豪军阀的天堂，这是众所周知的事情，在游戏中这样的现象愈演愈烈。这些富豪和军阀们剥削民众过着奢华的生活，暴力和犯罪像寄生虫一样在慢慢地吞噬着城市。迪拜的停机坪、小港口等地的犯罪率更是频繁。

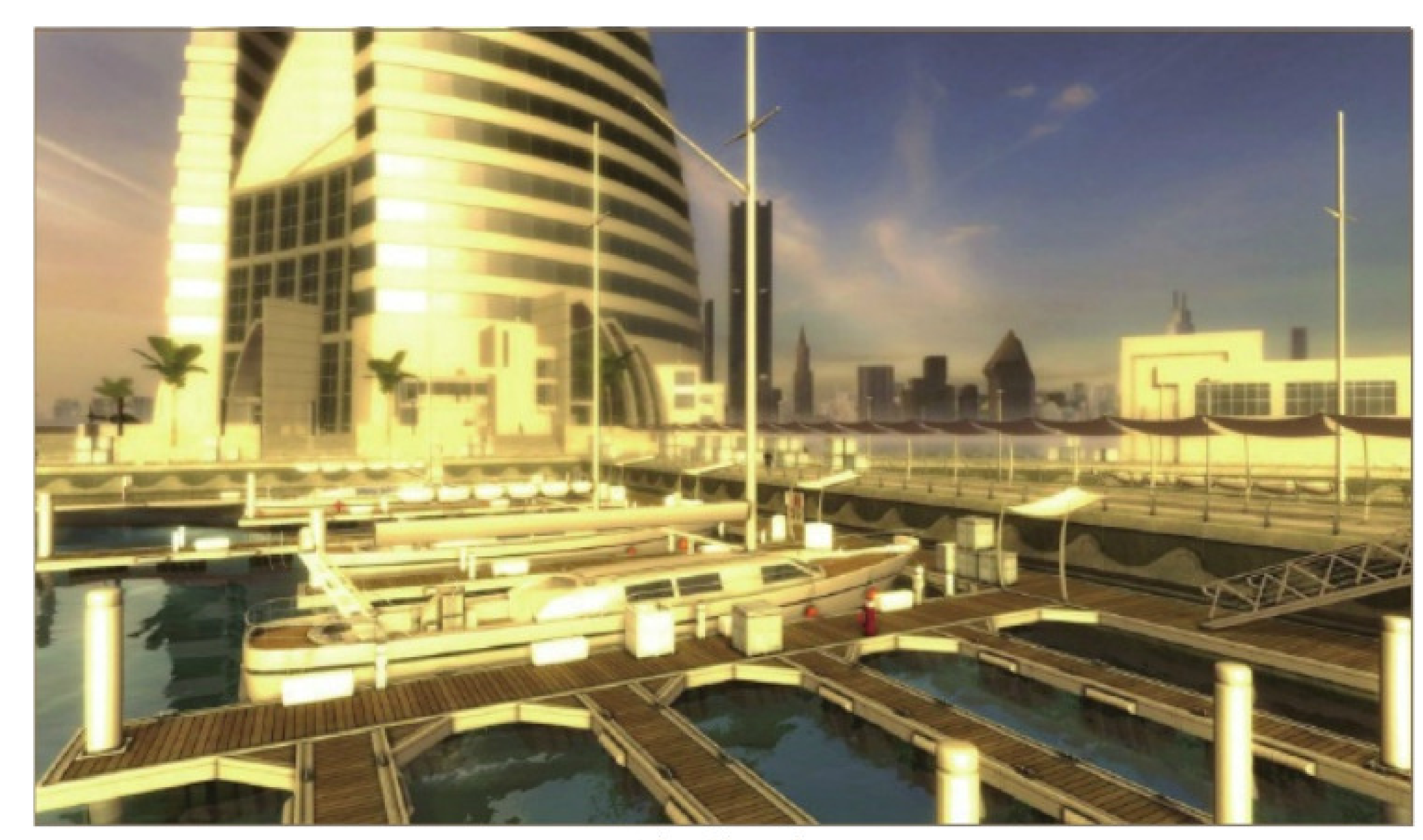
而另一个热点则位于古巴的哈瓦那。卡斯特罗已经将共产主义在古巴推行，因为猪入侵、湾导弹危机等事件耿耿于怀的古巴继续仇视美国，这吸引

制作：Black Lion Studios
发行：Namco Bandai Games
类型：动作
发售日期：2011年2月2日
推荐度：★★★


夸张的射击效果


对于分散分布的敌人，你可以逐个暗杀他们


室内场景丝毫不逊色


迪拜的码头

了一大批军火商趋之若鹜地涌向古巴。古巴导弹危机和猪湾事件、吉隆滩之战这样的事件也触动了美国的神经，由此使得美国对非亲美、非巴蒂斯塔政府的古巴有所顾忌。

玩家正是被放置到这样的复杂局势中，去执行一个个危险却又拿不上台面的“脏活”，上面提到的三个地区正是玩家在游戏中活动的主要地区。

两名主角，各具特色

游戏有两个主要角色。李玛拉（Myra Lee）是ISA的代理人，她具有间谍和隐秘行动的背景，潜行、暗杀、谍报都是她的拿手好戏；阿隆·阿尔瓦雷兹（Aron Alvarez）则是美国三角洲特种部队作战分遣队的战斗专家。这两个人都接受ISA的指令，并在全球进行隐秘的幽灵行动。Myra以潜行为主，她具有两个核心技能：黑客和开锁，当然还有其他一些技能，比如“破坏活动”（Sabotage）技能可以帮助她在敌人后方进行破坏渗透。核心技能像其他游戏中常用迷你游戏来表现，而是技能包含在任务中，成为任务的一部分。开锁和黑客技能需要Myra在不引人瞩目的情况下来完成，换句话说，你必须争取到足够的行动时间。你可以用诱饵来吸引守卫的注意，然后让Myra去黑掉电脑获取情报。

Myra也有一些不同于其他同类游戏的有趣装备，典型的比如十字弩。Myra的十字弩可以发射一些有趣的弩箭，比如不停闪烁灯光、不停发出哔哔声音的弩箭可以用来吸引守卫的注意，好让Myra有足够的时间来开锁或是溜到另一个房间。Myra也可以使用高科技装备让自己隐身一段时间，随着游戏的进行，Myra隐身的时间也会有所增加。

另一个角色Aron并没有公布太多的信息，关于他目前我们所知甚少，只知道是三角洲特种部队的战斗专家。依照宣传片来看，Aron是一个在前方与敌人正面战斗的角色。在视频中我们看到Aron拿着机枪依托掩体与敌人对射，也看到Aron在小街道上与一架武装直升机对射的火爆场面。由此可知，Aron与Myra是截然相反的角色。制作者提到一个振奋人心的细节：玩家可以在两人之间自由切换，不过具体的切换方式还要等游戏上市才能知道。如果可以在游戏中实时切换二人互相配合，一个前方作战一个背后潜行执行同一个任务的话，游戏将非常给力。

游戏允许玩家依照技能和周围的情况来自由制定战术，但是有特定的技能使用时机，使用时机的好坏影响人物评分。类似《终极杀手——血钱》一样，任务完美的达成方法是有固定套路的。比如歌剧一关把假手枪换成真枪，然后站在台下看着排练时演员开枪射死目标是最佳方案，但同时也允许你自己伪装成演员开枪射击。在SHPO中完成任务的方法开放自由的，但游戏本身不是自由的，只是在一些有限的自由路线中让玩家自由选择。

AI并不死板

SHPO是第三人称动作游戏，当角色处于非持武器状态时视角可围绕角色自由移动，但一旦持枪，视角将固定为第三人称追尾，当然靠掩体时还是可以自由旋转视角的。游戏AI也比较灵活，敌人会在受伤和换弹夹时寻找掩体，也不会单独和全副武装的你正面冲突，他们会互换同伴，叫来同伴后再与你交火。

白狼再次踏上征途

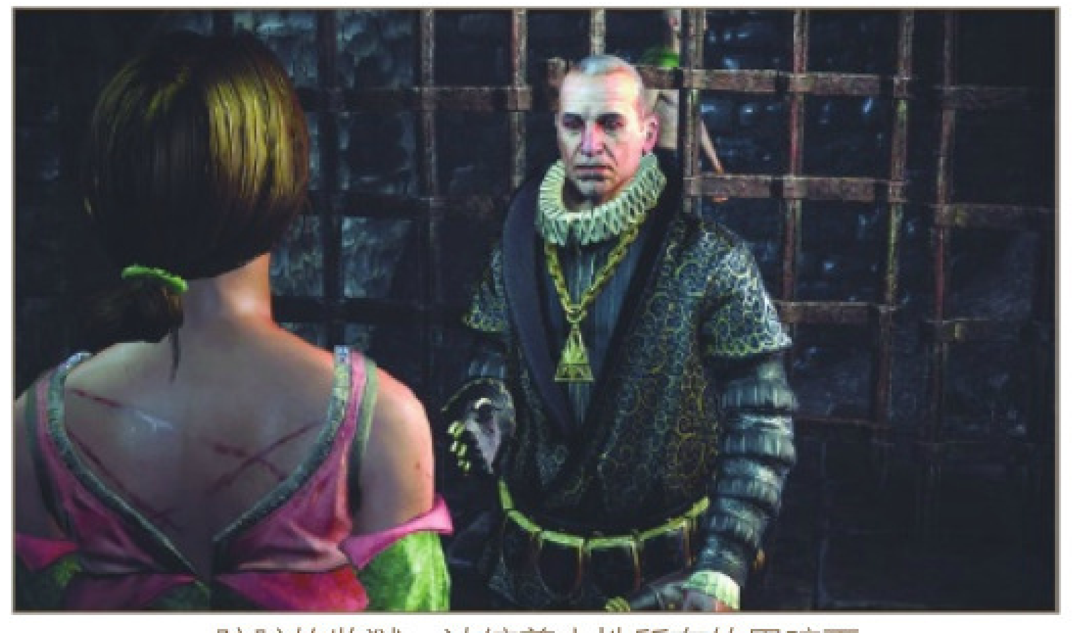
狩魔猎人2

——王的刺客

The Witcher 2：Assassins of Kings

■江苏 老黑


Geralt的背后偷袭相当犀利


肮脏的监狱，浓缩着人性所有的黑暗面

3年前RPG领域的黑马——《狩魔猎人》（The Witcher）拥有足够多招人待见的理由，无论是原著小说的经典程度、对欧美传统奇幻题材的颠覆，还是充满黑色思维的冒险旅程，都让这款游戏具备着独特的魅力。也正是因为它过于另类，也有不少人对它毫不感冒，特别是对于“老滚”（Elder Scroll）的玩家而言，它较差的上手度，灰色的世界观，以及随处可见的成人元素都是无法忍受的。在今天的竞争激烈的市场环境下，没有人为了“特立独行”四个字而跟真金白银过不去。在保持个性的同时，《狩魔猎人2》（以下简称W2）将会尽可能的贴近RPG的主流用户群。继上次的“小镇劫法场”流程以外，2011年初制作组又对外公布了一段发生在黑牢中的新流程。

“Fisher流”越狱

在这段Demo的开头，“白狼”Geralt被关押在一座巨型城堡的地牢之中，通过狱卒的对话，我们知道当年叱咤风云的恶魔猎人在天亮之后就会被处决。对应已知的故事背景，这可能是正式游戏的早期流程，Geralt的牢狱之灾应该与他所卷入的国王刺杀阴谋有关。Geralt的越狱方式相当硬派：他对门外的岗哨大爆粗口，“勾引”恼羞成怒的狱卒冲进牢房，然后像变戏法一样的逃脱枷锁，在狱卒的脸上还没有出现惊愕表情的时候，便击碎了他们的头骨。从

制作：CD Projekt Red
发行：Atari
类型：角色扮演
发售日期：2011年5月17日
期待度：★★★★

角落找到自己的利剑之后，Geralt开始了自己的越狱行动。

在以潜入方式逃出生天的过程中，Geralt向玩家们展示了很多前所未见的特殊能力：启动“人肉夜视镜”，像Fisher大叔那样成为黑夜的主人，Geralt也可以用声东击西的方式将敌人玩得团团转；类似《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》中侦探模式（Detective Vision）的“鬼眼”技能，可以穿墙透视另一侧的敌人。在离开大牢之前，Geralt会经过一个关押着一名遍体鳞伤的NPC的牢房，他向主角诉说自己的母亲被杀死，尽管自己已经身陷囹圄、奄奄一息，但只要Geralt帮助自己离开，他一定会复仇。玩家可以给他自由，也可以什么都不做，两种选择都会给之后的流程走向产生影响。

“全武行”式越狱

下一段演示的流程依然为刚才的越狱，不同的是这次Geralt选择的不再是偷偷摸摸，而是挥舞大剑杀出一条血路。选择暴力的玩家除了要面临重装卫兵的挑战以外，故事和登场人物也会出现戏剧性的变化。在之前流程（潜入式越狱）关押NPC犯人的牢房中，玩家会遇到一名女犯人，而她正是那名被“杀死”的母亲——在这个剧情分支中，被杀死的其实是她的儿子。这名NPC并没有任何的战斗能力，因此既选择大开杀戒，又要护送她安全出去是根本无法实现的。而这名欧巴桑也不愿意当累赘，她在城堡中的一名内应会暂时引开卫兵的注意力，两名越狱者则可以通过一条下水道爬出监牢——这是向《肖申克的救赎》致敬吗？

最后一段演示，制作组成员带领我们回到了先前潜入路线流程结束的地方：Geralt要带领那名被打得没有人形的可怜NPC离开死地。由于犯人已经没有行动能力，背着他避开卫兵们的注意力，其实比带着他的老妈杀出去还要困难许多。玩家需要继续使用潜行技巧，干掉通向出口位置的全部卫兵，然后再回到牢房背起难友跑路。



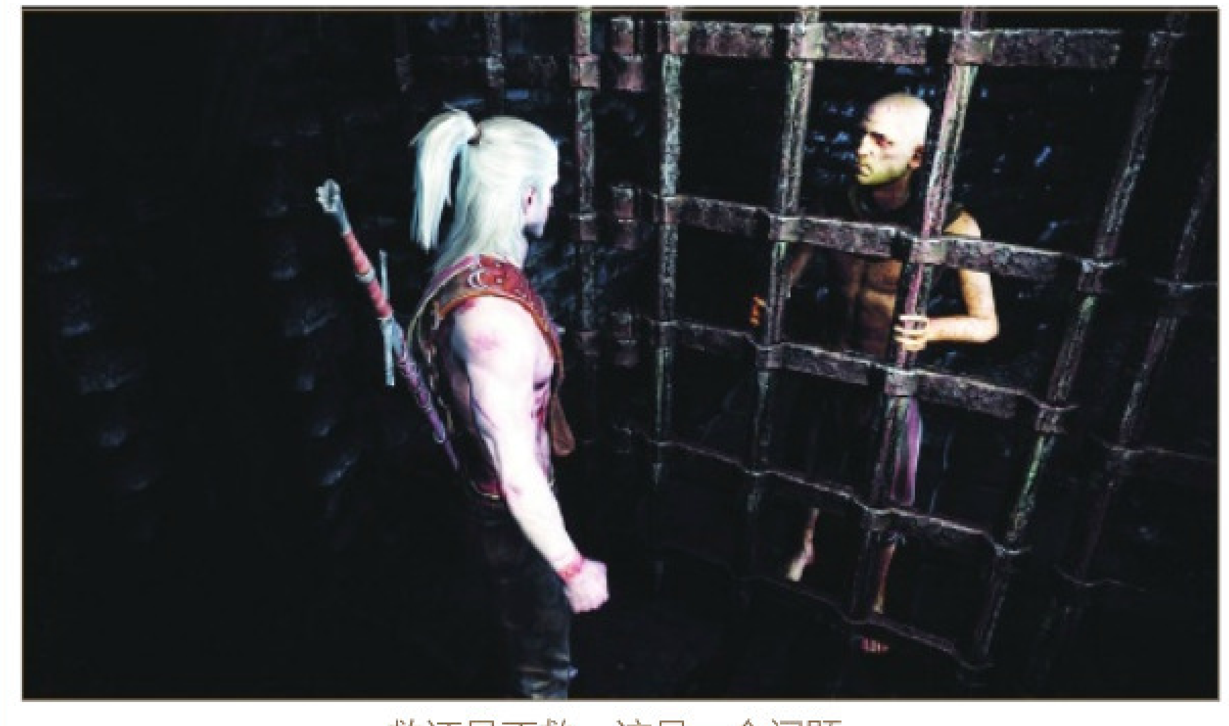
这座城堡看上去有些眼熟，前作玩家你懂的！

在到达出口位置之后，玩家将再次面临一次道德选择：犯人拾起墙上的火把，想把整座监牢连同城堡一起烧掉，这就是他的复仇计划。Geralt只要将他独自丢下，然后一个人走出城堡就可以成全复仇者最后的愿望。等你下一次回到这里的时候，就会看到一片烧焦的废墟。你也可以将其背出城堡，但由于他已经失去自理能力，将其弃之路旁的结果可想而知……与前作相比，W2的世界观和故事将更具动态特色，欧美RPG的爱好者可是非常看重这一点啊！

PC版独占内容

CD Projekt Red表示W2将会面向主机平台发行，但其他平台的制作工作还没有启动，未来无论发行什么版本，PC版都会包含有专属独占内容。给重度ARPG爱好者提供的“核心向”（Hardcore）模式就是其一，在这种难度下，不但怪物的攻防能力强悍，而且还会彻底封杀S&L大法：用户依然可以正常的存取进度，但人物一旦死亡，系统就会自动删除档案，根本不给重头来过的机会。

前作的通关存档也会与本作的剧情产生联动效应，具体的说，就是前作玩家所达成的结局将会决定本作的基本人物关系，并且还会给故事的走向带来影响。此外老玩家还可以导入前作中所获得的攻防道具和武器，让你三年前挑灯夜战的成果继续发扬光大。什么？你说时间太久了，老硬盘换了之后都不知道丢到哪个犄角旮旯去了？这实在是有点“杯具”啊……



救还是不救，这是一个问题



成人元素还是少不了的

真正的寓教于乐



战斗国际象棋

■内蒙古 呆小喵

Battle vs. Chess

国际象棋又被称为欧洲象棋，我们还会用西洋棋来称呼它。国际象棋的发展历史距今已将近2000年，中国玩家对它显然不如对中国象棋熟悉，对于有着思维定势的我们来说，相对而言比较难于上手。而这款《战斗国际象棋》（BVC）将会改变这样的状况，让你在游戏中轻松学会国际象棋。

漂亮的动画，激烈的砍杀



吃子动画颇为华丽

BVC中一改国际象棋标准棋子的形状，加入了魔幻色彩，将枯燥的棋子拟人化，先手白棋与后手黑棋两方的王、后、车、象、马、兵六种棋子都有各自的形象。先手白棋为天堂阵营，而后手黑棋则是地狱阵营。比如白棋中王是一个年迈国王的形象，苍白的胡须和头发配合上银白色的铠甲，一股英武之气。而后则是年轻美貌的女性，胸前的项链以及身后的披风衬托出风姿绰约之感。兵则是手持正方形盾牌的士兵。而黑棋的王是一个从地狱来的恶魔，手持邪恶法杖，而兵则为地狱小恶魔的形象，泛红的石化状皮肤，箭头尾巴在屁股后面高高翘起。

游戏规则依然遵循国际象棋的标准规则走法，此道老手在熟悉棋子形象后即可轻松上手。而对于完全没接触过国际象棋的玩家来说并不会悲剧，游戏教学系统会一步步地将国际象棋的规则告诉你，非常形象的新棋子形象也会很容易记住。而游戏的最大亮点则是在对弈中会有漂亮的动画，类似于《哈利·波特与魔法石》电影中那段精彩爽快的棋局对弈一样，当你吃掉对方棋子的时候，你的棋子会将对方的棋子杀掉，不同类型的棋子，其攻击与防御动作也不同。

游戏中收录了历史上有名棋局的博弈过程，换句话说，你以可以欣赏一场场经典的对垒，每一次吃子都将上演击杀处决场面，具有观赏性的同时又不失内涵。

AI？不必担心电脑的智商

对于电脑的棋力玩家完全不必担心，AI的演算法则取自业界知名的Fritz引擎，这是目前最优秀的国际象棋算法引擎之一。世界上顶级的国际象棋大师都曾与之较量过，无论2002年在巴林与国际象棋世界冠军克拉姆尼克的比赛，还是2003年在纽约与卡斯帕罗夫的较量，抑或是2006年在德国波恩国家美术馆举行的棋王克拉姆尼克的回敬赛，国际象棋的大师们都曾与Fritz对弈过。然而新手也不必过于担心，游戏会有不同的难度供玩家选择，棋力尚浅的玩家可以将难度调低轻松享受象棋的乐趣。

与电脑战久了，你还可以通过网络与其他玩家厮杀，同时也可以在一台电脑上两个人对弈。游戏还会有一些全新玩法的模式，更加考验玩家水平，并且玩家可以自主选择棋局背景，无论是明朗的森林还是灼热的地狱，在游戏中你都可以按个人喜好来选择。P

制作： Topware Interactive
发行： ZUXXEZ Entertainment
类型： 策略
发售日期： 未定
推荐度： ★★★



从“云之遥”说起的三四话题

——本刊独家专访DOMO双雄



■本刊编辑部 8神经

蔡明宏

被称作“蔡魔头”，D0MO小组的创始人之一，1988年中学毕业后就创立DOMO。1990年10月，在蔡明宏参军前夕，DOMO小组制作完成了《轩辕剑》一代，所以也有很多人将蔡明宏称为“轩辕剑之父”。之后的每一代“轩辕剑”，蔡明宏都是最主要的制作人。在制作二代的外传“枫之舞”之后，蔡明宏和DOMO尝试开发的《阿猫阿狗》也同样获得了玩家的欢迎。他的一段自我独白，或许可以解释“轩辕剑”系列经久不衰的原因：“我下定了决心，要在计算机游戏界努力，并永远带着当年在心中的那一份小小悸动，心中期望的并不是创造出最棒的游戏，最经典的游戏，而只是希望在所有的作品之中，也能将当年那份悸动，传给某位玩家。”

上世纪末进入大宇并成为DOMO小组成员。他在起初加入时的身份是文编，由于对音乐怀有浓厚兴趣，因此后来又转型负责做游戏音乐，不想一举成名，从此以一人之力肩负起了《轩辕剑》系列游戏的音乐创作。另外由于他是文字专业出身，所以在很多游戏里还担任剧情刻画工作。由他参与编剧的两部作品——《天之痕》和《苍之涛》无一例外都获得了巨大成功。当然，他最让人叹服的还是音乐上的才华，有许多玩家在听说“仙剑五”的音乐有他参与制作时，纷纷表示“品质可以放心了”！



吴欣睿

早上和媒体互动采访完后，下午又接受网路直播的采访，基本上我们这种宅在公司做游戏的人，真的不习惯这种镁光灯下的生活。整场采访中，只能呆呆地回答问题，心里一直想着：

"天啊，录影中，别说错话啊……

天啊，怎么时间过得这么慢啊……

天啊，别问我回答不出来的问题啊……

采访完后，深深觉得这比做游戏辛苦……"

在接受采访中，很开心遇到许多喜爱"轩辕剑"的采访记者，尤其聊到"轩辕剑"以往的历史，我们这种宅做游戏的人，最开心能找到单机游戏同好聊天了^_^……

以上这段话，是大宇DOMO小组两位著名制作人（蔡明宏、吴欣睿）来内地进行《轩辕剑外传——云之遥》的简体中文版发售宣传活动时，由"蔡魔头"（蔡明宏）发布在网络上的日记。网友对其给予了"单纯""萌"等等并不像是形容著名游戏制作人的评价。

笔者这次也对两位制作人进行了独家的专访，在中关村的一家咖啡屋中，舒适而安静的小包厢，几杯热腾腾的咖啡，采访的气氛就像一次随意的闲聊（估计当时两位制作人的心情不会像日记中提到的那样紧张……）。蔡吴二人在涉及"轩辕剑"游戏本身的话题时，显得谈兴十足，但在涉及市场推广和目前单机游戏营销方式的话题时，却都毫不犹豫地回避掉了。二人在谈话中多次强调自己是"宅男"，此言可谓不虚。通过这次的专访，我们可以了解到很多信息：玩家关心的"轩辕剑"系列未来的前景，大宇对内地单机市场的看法，传说中神秘的"轩辕剑Zero"的真相……第一个问题，就从"云之遥"开始吧。

> 我们的想法是体现一种平衡，玩家会不会满意不好说，但是我们不会让"轩辕剑"系列的精神走样的。

大众软件："云之遥"已经在台湾省上市有一段时间了，销售情况怎么样？达到大宇的期待值了吗？

蔡明宏："云之遥"在台湾地区的销售情况很好，因为游戏设置了网络验证等加密手段，有效地控制了盗版。另外，"云之遥"的网络下载后续内容（DLC）也是玩家很感兴趣的，购买了"云之遥"的玩家对这款游戏的评价都很不错。

大众软件："云之遥"简体中文版有一句宣传语，称这是带有"天之痕"遗风的一作"轩辕剑"，请问"云之遥"在制作时是特意向"天之痕"的风格靠拢了吗？

吴欣睿：并不是这样的，我们并没有非常刻意地让"云之遥"去走"天之痕"的风格。用"云之遥"和"天之痕"比较，是只有在大陆这边才有的广告宣传语，发售繁体中文版时是没有的。如果说二者有哪些相似的地方，那就是游戏风格都比较偏软性。"轩辕剑"系列一直保持着这样一个传统，那就是一作走厚重路线，接下来的一作就会偏软性路线，我们试图在不同的作品之间达成一种平衡感。之前的"汉之云"，我们是比较偏硬派和厚重路线的，接下来的"云之遥"，按习惯就要比较软性和柔情一些了。当然，游戏中也是少不了"轩辕剑"系列必有的历史性叙述的。

大众软件：是否可以认为，现在大陆这边的国产单机游戏市场，玩家更喜好这种"软性"风格的作品？"轩辕剑"系列今后是否会向这样的风格转变？DOMO小组更喜好哪种风格？

吴欣睿：其实台湾地区也是一样的，"轩辕剑"历代卖得最好就是"天之痕"。但这并不意味这"轩辕剑"的整体风格会转变，因为这个系列已经有了很大一批固定的老玩家群体了，如果陡然去转变风格，老玩家们不一定



1990年domo小组完成了《轩辕剑》一代

会接受。就好像"星球大战"系列，走的是太空史诗的路子，但就算现在不流行太空史诗了，它的风格也不能走味。如果我们让"轩辕剑"去主打爱情牌，新的玩家也未必会认可，未必会来买。所以今后我们还是会强调这个系列的"调性"，让它偏重厚重的历史观，至于爱情方面，可能要刻意显得弱一些了。我们的想法是体现一种平衡，玩家会不会满意不好说，但是我们不会让"轩辕剑"系列的精神走样的。

> 究竟不同的观点是不是正确的，大家可以在争论中来自行判断。我觉得，能学会接受多元的观点，是一种成长。

大众软件：三国是家喻户晓的题材，以三国为背景的"轩辕剑"开发起来感受怎么样？由于三国角色和故事在玩家心目中过于根深蒂固，因此造成的一些争议话题，制作小组怎么看待？

吴欣睿："轩辕剑"历代都保持着一种精神，那就是游戏中"好人坏人都不绝对"。通常意义上，角色们做的好事或者是坏事，都是立场不同带来的。在五代的这两款外传中，我们试图用"立场不同"来看待诸葛亮的北伐，由于诸葛亮在小说演义中是一个过度被神话的人物，所以说这样的设定确实是引起了一点争议。基于"轩辕剑"是非善恶不绝对的精神，诸葛亮的北伐从曹魏一方来看就会给人完全不同的感觉。玩家对此有争议，我觉得是好事，让他们感受到"原来还有这样的看法！"大家吵归吵，只要不上升到人身攻击的程度就没关系。究竟不同的观点是不是正确的，大家可以在争论中来自行判断。我觉得，能学会接受多元的观点，是一种

成长。

大众软件： 之前有玩家购买了“云之遥”的繁体中文版，说看到制作小组在游戏说明书的前言中提到“我们想要换个项目”“我们想要制作动作游戏”一类的说法，有玩家因此担心这是DOMO小组对“轩辕剑”的市场环境和开发前景缺乏信心的表现。这种担心是有道理的吗？

蔡明宏： ……也还好啦！其实只要在市场环境允许的前提下，公司一直支持我们尝试开发新鲜的东西，一切都由制作组来决定怎么做。可以是角色扮演类的，也可以是动作类的，也可以是3D的或者2D的，制作组提出想法，由公司来进行调度。但是“轩辕剑”系列必须是能保持这个系列传承的制作小组来做。如果开发团队提出了想做别的游戏的想法，其实也很正常，因为我们在平时的会议、聚餐时都经常提到“啊，如果我们可以做格斗游戏……”“啊，如果我们可以做PS或者Xbox的游戏……”这算得上是游戏公司的一种“无言忌”的活跃吧。但是“轩辕剑”还不会变成一款纯粹的动作游戏，这一点玩家不用担心。

我们会在“仙剑五”后再决定是不是推出《轩辕剑陆》，不过最快也要半年后才会有比较详细的消息了。

大众软件： 现在貌似有“云之遥”是最后一款“轩辕剑”作品的传言？“轩辕剑”系列未来能否继续开发下去，是否有明确的答案呢？

蔡明宏： 这确实只是传言而已（笑）。说到“终止‘轩辕剑’系列”，这个感觉最强烈的其实是“汉之云”。在开发“汉之云”时我们几乎都觉得这是最后一作了，不过市场环境现在又有了变化。单机方面我们从来没有放弃过，今后也不会放弃，不然就不会做“仙剑五”了。我们会在《仙剑奇侠传五》后再决定是不是推出《轩辕剑陆》，不过最快也要半年后才会有比较详细的消息了。另外提一下，他会去参与“仙剑五”的音乐制作（指吴欣睿），不过在企划方面，我们都不会参与“仙剑五”的。今后做单机游戏，我们也想尝试一下其他的平台，这次“云之遥”的DLC对我们来说就是一种尝试，今后还会有更多的尝试的。

大众软件： 网络上传言，大宇在新年的计划中提到一款叫做“轩辕剑Zero”的游戏，玩家猜测这可能是“轩辕剑”的前传，是这样的吗？

蔡明宏： 前传？不是的，这款作品其实跟“轩辕剑”关系不大。这款作品的制作人当初是“天之痕”的企划，在制作时他想尽量跟“轩辕剑”有一些关联，因此借用了“轩辕剑“的名字而已。（记者插话：那这款作品是网游还是单机呢？）基本上还是网游吧。

大众软件： 大陆这边有玩家群体用工具软件自行复刻了“轩辕剑”前几代的作品，并在网络上公开提供下载，引起了不小的反响。这些玩家都很担心因此引起跟大宇方面的版权纠纷，请问“蔡魔头”对此作何评价？

蔡明宏： 只要没有贩售行为，玩家的这种行为是可以向大宇总公司这边提出申请的。在台湾地区，这样的玩家同好会也很多，我觉得没有太大问题！其实你说的那几款同人游戏姚仙也有转给我，我们也会去玩，总体来说，我们还感觉蛮开心的这件事。

大众软件： 玩家们都很认可像您二位，或者像姚仙那样资深的老牌制作人，如果一款“仙剑”“轩辕剑”的制作人挂上你们的名字，玩家就觉得这款作品的质量是有保证的。但其实像这次北软的“仙剑五”，是由全新的团队担纲主要的制作工作，姚仙坐镇统筹。近几代的“轩辕剑”，应该也是同样的情况吧？对这些新生代的制作人，你们有怎样的看法？

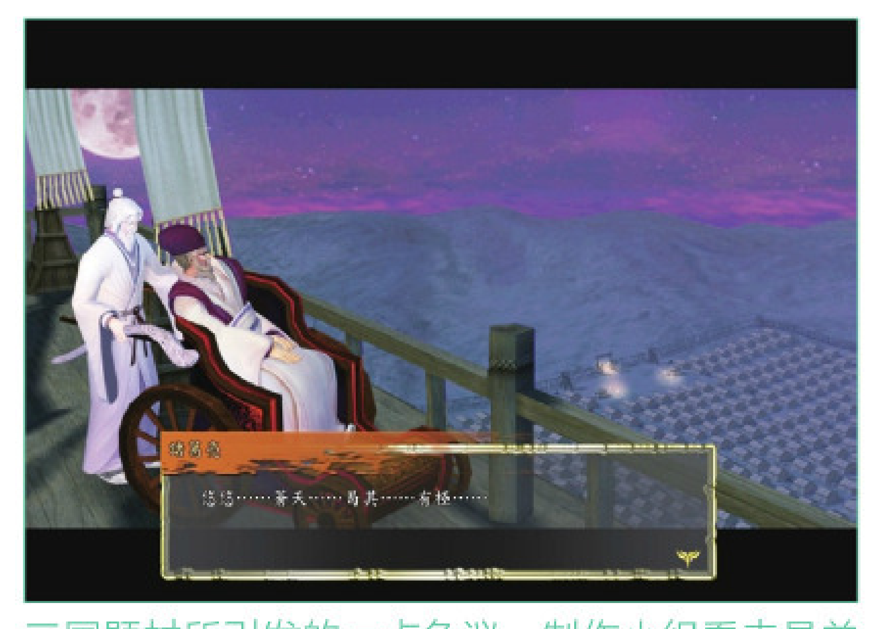
吴欣睿： 新一代制作人的冒头是必然的事，我们这些“不死老贼”，不能总在那里霸占着位置吧（笑）。其实是不是新人没有多大的关系，“轩辕剑”系列的制作人始终要秉持一个原则，那就是必须熟悉这个系列的风格，并保持此风格。现在的制作人们都能够做到这一点，在研发时，他们都力图保持“轩辕剑”传统的精神，“这也不行那也不行”，相较之下，倒是老人们要Open（开放）得多。

大众软件： 两位有没有玩去年比较火的《古剑奇谭》？“轩辕剑”系列在宣传炒作方面，是不是跟某些新游戏相比有差距？

蔡明宏： “古剑”在台湾地区的繁体中文版还没有正式发售，所以我们还没有玩到啦。至于宣传方面，我们不清楚，我们只负责做游戏（笑）。

大众软件： 现在大陆的单机游戏市场似乎认准了数字下载版和与各大网站合作的营销方式，对于这种营销方式，大宇有什么看法？如果获得了成功，是否可以坚持走单机开发的路子？

蔡明宏： 我们真的不清楚啦，宣传和营销方面的事，我们都交给寰宇在负责，我们就只管开发游戏好了（笑）。


三国题材所引发的一点争议，制作小组看来是并不是坏事

大众软件： ……好吧，那么最后一个问题。“云之遥”在大陆的上市时间晚于台湾省较长时间，今后有没有考虑过将“轩辕剑”放到内地来制作，成立新的制作组，像北京软星开发“仙剑五”那样？

蔡明宏： 不排除有这种可能。只要能够继续地将“轩辕剑”制作下去，各种可能性都是存在的。现在的单机市场跟前几年有了一些变化，我们也觉得很高兴，希望玩家能够多支持单机，多给我们这些创作人一些回应，让开发小组更有动力一些，国产单机游戏市场也会变得更好的。P



只是看上去很美
浅谈美剧与游戏的交点

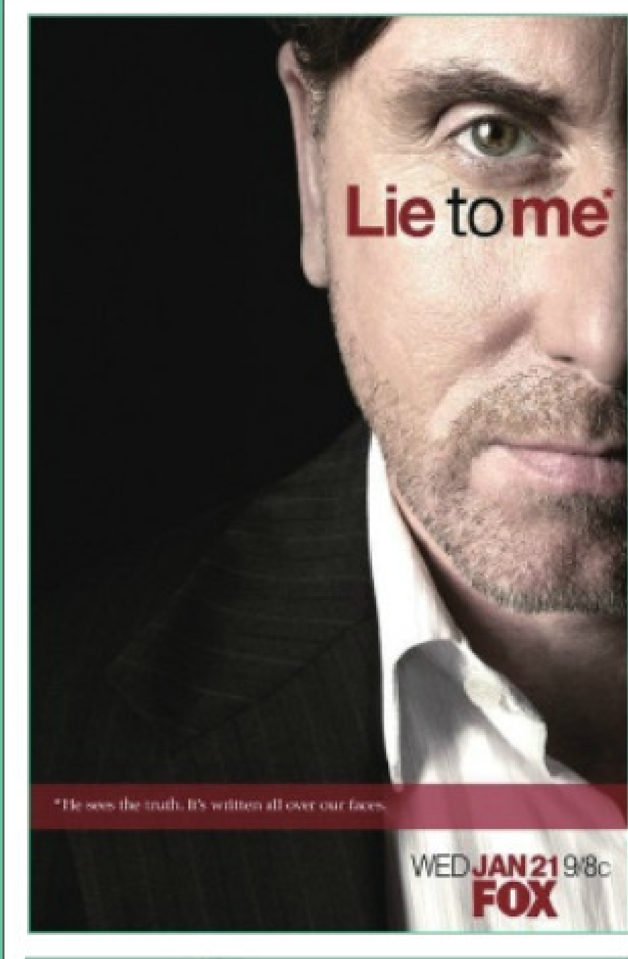
内蒙古 莽月飘零

近几年来，看美剧已经成为了很多网民生活的一部分。美剧故事类型丰富，有主角四处奔波拯救世界的硬派动作剧集，也有家庭主妇最爱的肥皂剧、老少咸宜的情景喜剧等等，不同类型的观众都可以从中找到自己的兴趣点。通常来说一些最精彩的美剧都会被改编成游戏，对于游戏玩家和美剧迷们来说这是好消息。当然，前提是游戏的质量过关，不能与原剧脱节，否则就会和大部分由电影改编游戏一样让人失望——“只是看上去很美”，这已经是影视作品改编游戏的通病了。

什么是美剧?

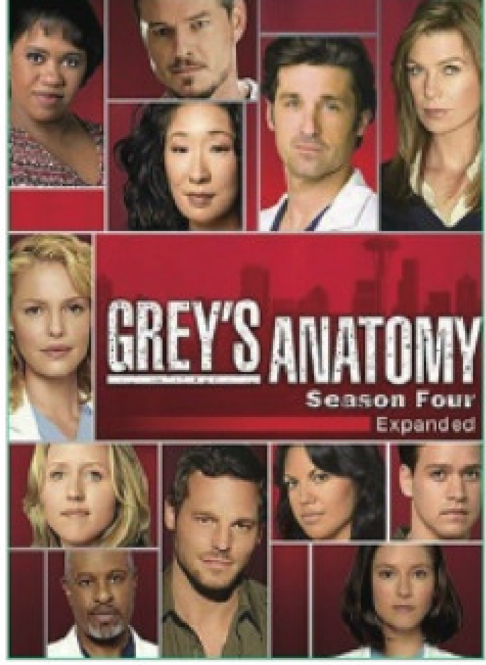
“美剧”是中国观众对美国电视连续剧的简称。第一部美剧诞生于1928年，通用公司根据百老汇戏剧和经典改编而成的《女王信使》在纽约州WGY广播电台播出，拉开了美剧的序幕。而国人接触美剧则大概在上个世纪70～80年代，中美建交后引入的第一部美剧是科幻题材的《大西洋底来的人》，剧中主角麦克的蛤蟆镜引领了当时青年人的时尚潮流。第二部正是不少80后都知道并且津津乐道的《加里森敢死队》（Garrison's Gorillas），这部剧集拍摄于上世纪60年代末，于1967年9月～1968年3月在美国播放。其中许多经典镜头我们都还依稀记得，比如敢死队员们用一颗假手雷丢进坦克里将敌人骗出来，从而不费一兵一卒捕获坦克等等。更重要的是当时《加里森敢死队》在当时覆盖率极高的央视播出，虽然播放到16集就告诉观众全剧终，但我们都知道这部剧集并没有真正结束。时隔多年后，终于有了一个官方给出的停播解释：由于1979年就业形势严峻，社会上无所事事的待业青年数量众多，导致犯罪率飙升，而1980年引进的《加里森敢死队》则被认定为犯罪率高升的罪魁祸首。直到1992年之后，《加里森敢死队》剩下的10集才陆续在全国各大电视台与中国观众见面。

《加里森敢死队》的停播，也让美剧在中国停住了步伐，但它为我们对美剧的认识和理解以及在国内传播美剧起到了不可忽视的作用。此后，众多的美剧开始登陆中国，例如上世纪80年代中后期风行全中国的《神探亨特》，以及后来的《鹰冠庄园》《天龙特工队》《霹雳游侠》《成长的烦恼》《X档案》《老友记》……









这些都是现在网络上被网民追看的热门美剧

美剧竞争非常激烈，都是一边拍一边播，一旦剧集不好看，收视率达不到要求，那么无论该剧播到何处都会被腰斩。在《危机边缘》（Fringe）第二季的第11集中，之前已经被杀死的查理骤然复活让我们摸不着头脑，有些美剧迷们甚至解读为这是另一个平行世界中发生的事情。其实这是收视率搞的鬼，由于这一集俄国军官附体的剧情与其他剧集相比不怎么出彩，出于对收视率的考虑并没有播放。而到了第二季，由于收视率非常好，于是又插在某一周补播这段剧情。换句话说，第二季第11集更应该看作是第一季的某一集……由这件趣事也可以看出，收视率对于美剧来说是关乎身家性命的，你完全不必质疑多季美剧的质量，一般能有第二季的美剧都不会太差。像《迷失》《越狱》《邪恶力量》多达四五季的美剧可以称之为精彩，达到七八季并且未完结的《反恐24小时》《绝望的主妇》《好汉两个半》等等用“神作”来形容也不为过，历史上做到这样多季的《X档案》《成长的烦恼》《人人都爱雷蒙德》《老友记》等作品无一不给我们留下了深刻的印象。可以看出，美剧的质量完全可以认为和季数成正比，当然，你必须对该剧的题材感兴趣才行。

许多美剧都有着精彩的剧本，无疑这也为游戏提供了剧情范本与灵感。美剧改编游戏近些年也慢慢崭露头角，下面我们就来看几个大家比较熟悉的。

而在如今，便捷的网络使我们接触了《越狱》，而且几乎可以与美国同步观看，由此美剧在中国开始正式进入到网络时代。围绕在一个南太平洋神秘热带小岛上坠机生还者经历的《迷失》、讲述四个宅男有趣生活故事的《生活大爆炸》、以人类表情为线索的悬疑剧Lie to me……还有在去年10月由漫画改编的新晋热门美剧《行尸走肉》，这些无法一一罗列的剧集使得看美剧成为当下的流行时尚。当然网络上的民间字幕组功不可没，他们的劳动使英语水平不佳的观众也可以无语言障碍地在第一时间内观看美剧。

美剧一般20集左右为一季，这是由于美剧的独特播出方式而定的。美国商业电视以每年9月中旬至第二年4月下旬为一个播出季，一周基本只放一集，由此20集左右正好播放一季。美国主要电视网有以下几个：哥伦比亚广播公司（CBS），主打的都是些罪案剧，包括CSI、《鬼语者》等；全国广播公司（NBC），三巨头之一，美国第一个全国性广播网，主要剧目有《老友记》《法律与秩序》《白宫风云》；从NBC分出来的三巨头之一美国广播公司（ABC），剧集有《迷失》《实习医生格蕾》《丑女贝蒂》等；福克斯广播公司（FOX），经典剧集有《24小时》《X档案》《危机边缘》及《越狱》等；家庭电视广播网（HBO），时代华纳下属的付费电视网，播出过2007年艾美奖上大获全胜的《黑道家族》，还有《罗马》《兄弟连》等。



当年引进的第一部美剧《大西洋底来的人》


上世纪80年代无人不晓的神探亨特与麦考尔警官



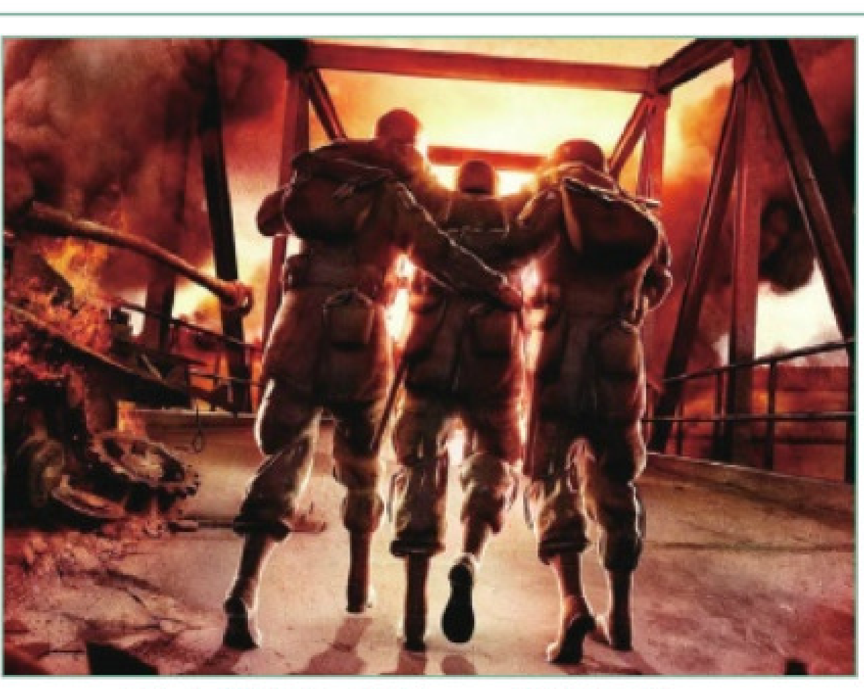
红极一时的《加里森敢死队》

《兄弟连》（Band of Brothers）

《兄弟连》让我们看到了二战给人们带来的精神和肉体上的双重摧残与折磨，10集看下来，每一集都有一个主题，在最后一集末尾，介绍E连战士们归属的时候将各个主题串起来引发观众共鸣与思考，对于战争与生命、和平的思考。

主视角射击游戏《战火兄弟连——地狱公路》虽然不是直接根据美剧《兄弟连》改编过来的，但基调与故事都与《兄弟连》如出一辙。游戏中最出彩的部分并不是激烈的战斗，反而是对士兵丰富精神世界的刻画，这对于一款FPS类型的

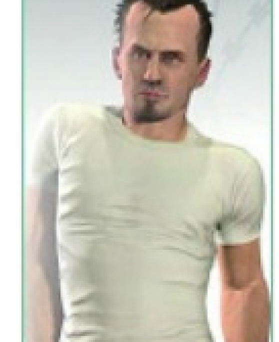
游戏来说难能可贵。游戏以主角Baker在1944年9月17日～26日间的战斗为线索，一把受诅咒的手枪贯穿剧情。队友Franky因拯救白衣少女而牺牲，在他临死前Baker撒了谎，Baker告诉他已经被德军射杀的少女平安逃走了，Franky欣慰地闭上眼睛。在Franky死掉后几近崩溃的Baker在医院拼杀至绝望后的那一段是游戏的高潮，匆忙赶来的队友看到充满恐惧的Baker对着空气不停开枪，昔日英勇干练的战士饱受精神摧残后终于崩溃。而在游戏的结尾，Baker召集战友发表演说破除“诅咒之枪”迷信后将枪远远的抛了出去，这一刻，我们都为Baker精彩的演说而感动，但那些死去的战友不会在复活，战争并没有结束，它还将继续。


游戏《战火兄弟连——地狱公路》


游戏以小队为作战单位，你扮演队长，队员的性命掌握在你手里

游戏的基调与电视剧相似，不乏经典关卡设计。破败医院中伴随着幻觉的艰难穿行、屋顶上用狙击枪保护穿行在德军之中的男孩、依靠一把手枪摸进医院找寻队友、艰难的渡河等等场面虽然并不存在于美剧《兄弟连》之中，但却让人有相似之感，二者相互交融，对于看过美剧再去玩游戏的玩家来说，他们会从《战火兄弟连——地狱公路》中找到更多的感悟。

《越狱》（Prison Break）


游戏中的T-BAG


游戏中的迈克形象

游戏主角Tom Paxton

FOX的《越狱》引发了中国网民看美剧的热潮，这部戏以迈克·斯科菲尔德抢劫银行入狱为序幕，第一季讲述逃离狐狸河监狱的艰难过程，第二季讲述越狱者们的逃犯生涯，第三季在巴拿马监狱上演一出林肯与迈克里应外合的精彩一越，第四季引出公司与锡拉，讲述兄弟等人颠覆公司的故事，最后的番外篇《最后一越》交代了迈克的死因，补完了剧情。

美剧《越狱》最大的亮点是每一集结局的包袱设置，结局包袱的设置让你欲罢不能，而解开包袱时却简单得如冷水泼头，这种反差让《越狱》每一集的开头和结尾变得非常精彩。比如第一季中某集以迈克的纹身地图因烫伤而无法辨认为结尾，留给观众一个天大的难题：迈克记不起来地图，没有地图越狱就无法成功，之前千辛万苦的准备工作付诸东流，等待迈克的是牢狱之灾，而林肯则会被处死。然而下一集的开始却把这个非常严峻的问题轻松解决——监狱里的那个疯子记住了地图。每一集的开头都轻松的将上一集的严峻形势一一化解，这种反差总令人感到被耍了一般。而每当一个新的包袱抛出来的时候，你又忍不住打心底为剧中人物所面临的严峻形势而担心，周而复始，欲罢不能，这正是《越狱》最精彩的地方。而剧集另外的亮点则是缜密越狱计划的实施，整个剧集中的每一个事件的完成或多或少都有运气成分在里面。缜密的计划是不可或缺的条件，伙伴的协助也是必要的，可谓以越狱来阐述了“天时地利人和”。

在2010年发售的同名游戏《越狱》可以说是一个天大的悲剧，IGN给出3.5分的低分足以说明这是一款“巨雷”之作。因为玩这款游戏的玩家都是被《越狱》的名头吸引，而游戏与剧集的关系却处理得非常糟糕。而游戏却以美剧第一季开始，成功越出狐狸河监狱结尾，游戏以一个虚拟人物Tom Paxton为主角，这个被公司派到狐狸河监狱监视迈克和林肯的家伙在狱中与剧中人物互动，最后与越狱者们一起逃离狐狸河监狱。游戏中充斥着大量突如其来并且莫名其妙的QTE，玩家只有一次次的反复尝试才能让游戏得以继续。除此之外，游戏过程中夹杂着大量的过场动画，由于优化不是很好，动画的读取时间也相当冗长。此外主要游戏方式为攀爬与潜入，令人有种玩“越狱QTE版古墓丽影”的感觉，颇为无厘头。

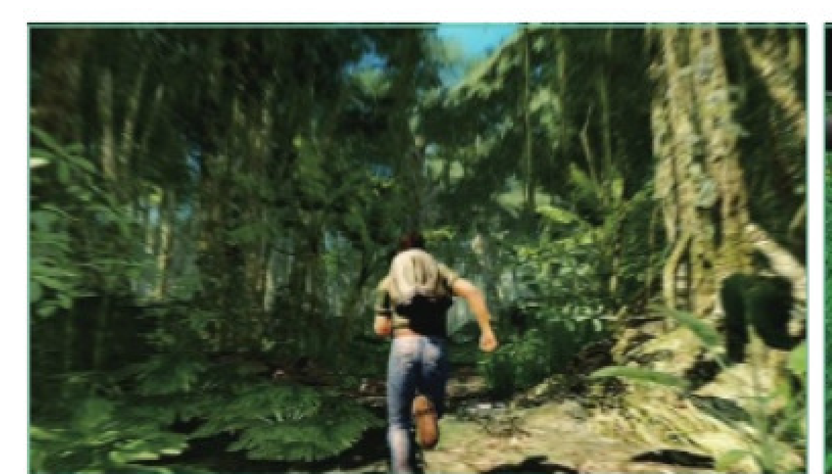
不过，游戏中对《越狱》剧集的重要角色和建筑场景的还原算是非常忠实，加上剧集中的原声配乐，将狐狸河监狱真实地摆在玩家面前。

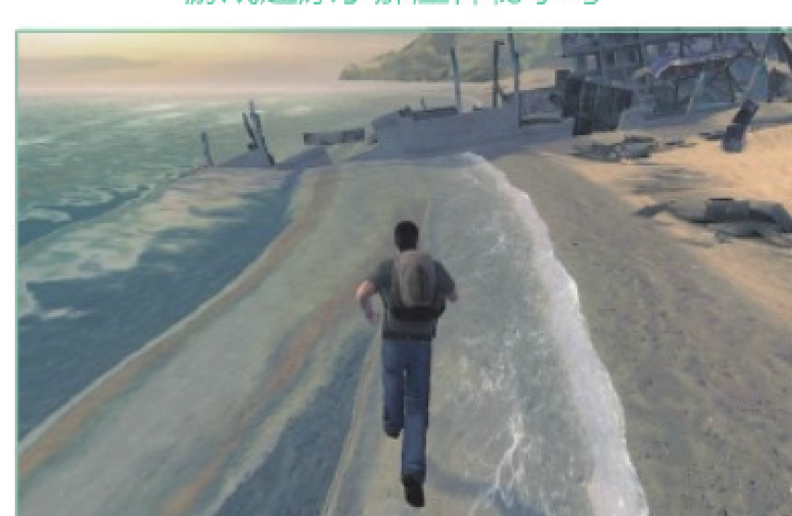

人物还原度颇高，这是游戏版越狱值得称赞的地方


攀爬过后是变态的QTE，而后还有简单到有侮辱玩家智商嫌疑的潜入

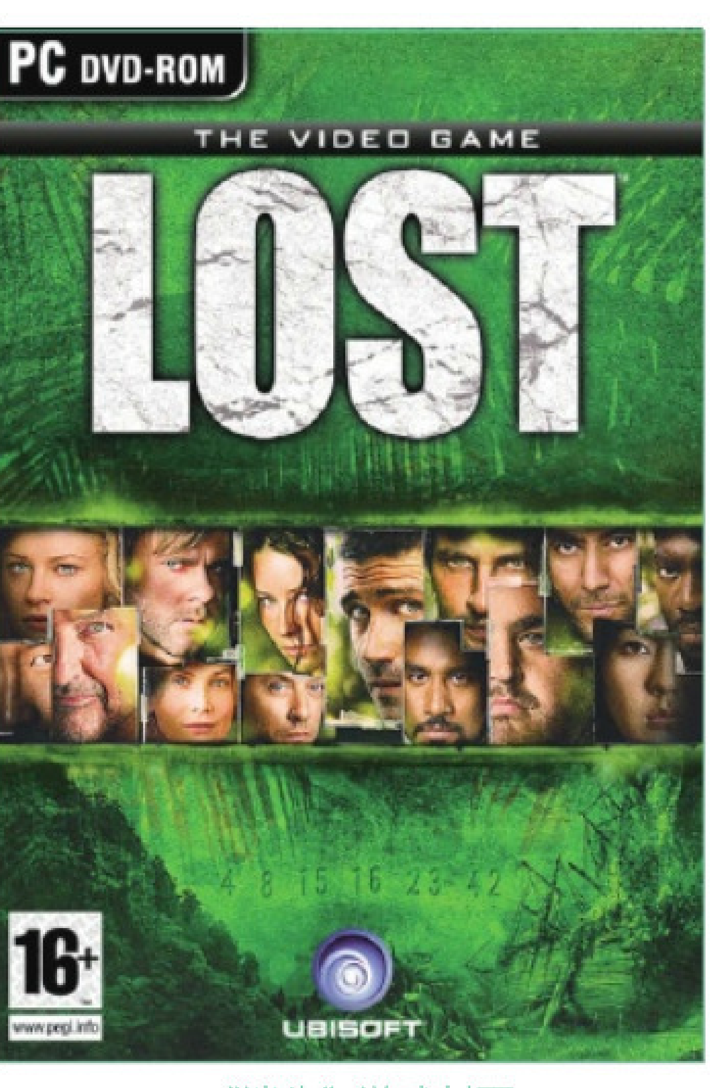

有地图和提示，潜行异常简单

《迷失》（LOST）


游戏还原了那座神秘小岛


游走在海滩边





《迷失》游戏封面

《迷失》从2004年9月第一季开始到2010年2月播放最终季，横跨6年时间，一共6季的《迷失》为我们讲述了一个关于空难幸存者求生的离奇故事。

《迷失》剧情的“神棍”是我们有目共睹的，但每每当你高呼“这太扯了”后，却发现谜题的解释也算合理。前几季依靠闪回（Flash backs）拖沓剧情的做法让许多人放弃了该剧，但不得不说，闪回在《迷失》中的运用非常重要，以闪回来解释人物的行为，以及形成现在性格的原因。比如职业骗子Sawyer在岛上表现出的毫无人情味、自私等使他成为一个令人厌恶的人物，可当一个个闪回出现后我们发觉，原来他也有着许多悲剧的往事。在后期Sawyer也慢慢改变了他的性格，收获了爱情与友情、权力和地位，这个桀骜不驯的冷酷男人慢慢流露出柔情的一面。《迷失》的精彩毋庸置疑，但我们只能被动地从远处窥视着人物的命运，而无力扭转人物命运，《迷失——回归之路》这款根据《迷失》改编的第三人称冒险游戏赋予了我们亲手把握幸存者命运的能力。

《迷失——回归之路》于2008年上市，此时美剧《迷失》正播放第四季，而游戏依然从头开始讲，以坠机开篇，玩家扮演幸存者之一摄影记者Eliott坠机后失忆，在岛上与其他幸存者找寻离开小岛的方法。虽然以老套的失忆开篇，但游戏的剧情还算精彩，是美剧改编游戏中的佳品。游戏中借鉴了剧中的闪回手法，玩家需要利用闪回来找寻丢失记忆从而踏上寻找自我之旅。当玩家与其他幸存者互动时在特定段落会触发闪回，用点滴记忆片段找回整个记忆。

由于该作至今没有汉化，这款以剧情制胜的游戏也因此在国内反响不大。但若是你完全理解剧情后就会发现，该作在剧情上相当出彩，结局尤其令人欣赏，既在情理之中又不破坏电视台正在播放的剧集情节，两者间的关系处理得非常好，完全可以当作一个特别篇来归入《迷失》系列。

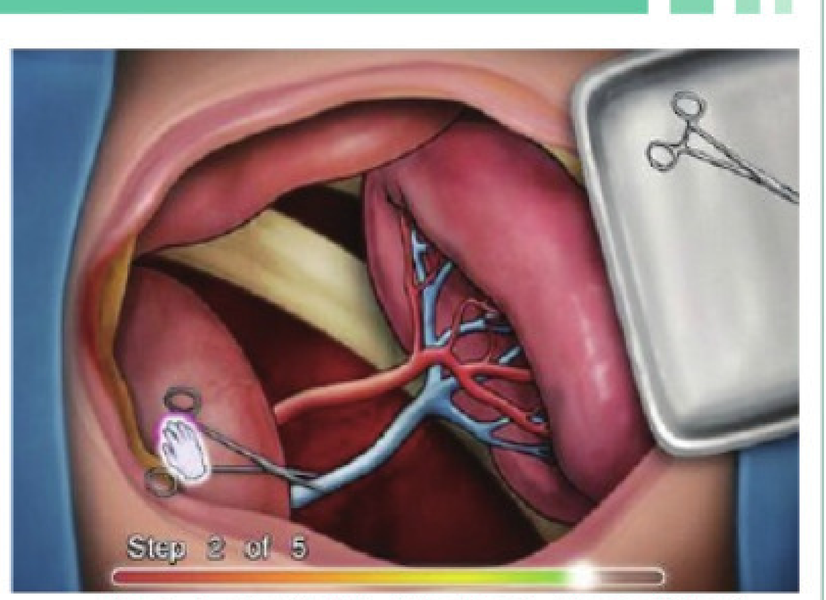
游戏剧情中出现了四个原创人物。Eliott在泰国与Lisa相识，并在澳洲共同调查Savo集团犯罪。为了获取情报而出卖了Lisa的Eliott拍摄到了犯罪集团与小岛基地创始人Tomas Mittelwerk进行沙林毒气交易的照片（这毒气就是后面剧集中掌握小岛居民生死的毒气，在剧集中完全没有交代毒气的来源，而游戏中却补完了它），Lisa因此身亡。Saov的保镖Beady eyes奉命干掉Eliott销毁证据，心怀鬼胎的二人登上大洋航空815航班，随后发生坠机，Eliott幸存，游戏剧情展开。

由于当时美剧并没有完结，这对游戏结局的编排来说是相当大的考验——既不能与原剧脱节，也不可与原剧已播放部分剧情矛盾，同时也要给美剧后面的剧情留有余地。游戏给出了一个很出色的结局，与官方结局“回归于开头”的主题一样，并且更加出彩。在笔者看来，《回归之路》的结局甚至要胜于《迷失》“一群鬼魂大冒险”的官方正统结局（以下为剧透）：

历尽艰险的Eliott跳上游艇逃离岛屿，当小艇游走于海面上，Eliott最后回望这个神秘小岛时，空中一架飞机掠过，而后突然在空中断为两截，向着小岛坠落……Eliott在惊愕中昏迷过去，当他醒来后发现自己躺在沙滩上，而沙滩上幸存者们乱作一团，断裂的飞机躺在那里，此时一个声音呼唤着Eliott——Eliott发现，那人竟然是在Eliott记忆中已经死亡的Lisa……

结语

美剧与游戏的关系颇为微妙，质量好的游戏完全可以当作剧集的番外篇看待，而糟糕的游戏简直是在侮辱剧集本身。有些游戏吸收剧集的精华，以独特的方式演绎出另一个与剧集相关的故事，而你则可以从二者中找到相通点，二者结合，会有更多的理解和感悟。而有些游戏则直白地直接还原剧集，让你亲身与剧中人物互动，这类比较出彩的比如《实习医生格蕾》，你不仅可以在游戏中处理与各个人物间的关系，还可以亲手给病人做手术，而这是单纯观看剧集所不具备的感受。



《实习医生格蕾》游戏版中的手术游戏

游戏互动性的优点与剧集叙事性好的优点相结合，造就了一款款美剧改编的游戏。毕竟，能以不同方式、不同角度来看一个精彩的故事，对于爱好者们来说都是好事情。

隐秘之手
——谈《星际争霸》系列的地图

一、地图往事

2007年8月，在IEF中韩对抗赛的“星际”项目上发生了一个小插曲：组委会所提供的小组赛地图包里，有3张地图是中方选手完全没有练过的。按照赛制规定，中方最多只能Ban（排除）两张地图。换句话说，就是从3张里面选一张取胜把握较大的。当时中国共有8位选手，5虫族1人族2神族，各执己见互不相让。人族选手和虫族选手要求打Arcadia（中文译名“世外桃源”），而神族则坚持打Peaks of Beakdu（白头山之巅），剩下那张Tau Cross，倒是没有人感兴趣。

如果按照少数服从多数的原则，那么应该选择留下Arcadia。但那2名神族选手恰好是PJ和LX，等于中国区的前三强有两人支持打Beakdu。这样一来讨论就陷入了困境，因为IEF和其他的赛事稍有不同，如果是一般的比赛，小组赛的出线人数当然在整体上更为重要，但IEF有着中韩对抗的意味在里面，实力最强的PJ、LX、F91和Super这四个人承载了更多的期望。

最后，F91表示Arcadia或Beakdu都无所谓，于是PJ和F91通过猜硬币的方式，决定Ban掉Arcadia和Tau Cross，打Peak of Beakdu。有趣的是，小组赛的结果似乎印证了为何大家都如此在意地图——虫族和人族被全部淘汰，PJ和LX两名神族出线。

多年之后，这个小小花絮早已湮没在各式各样的“星际”大赛里，当事人未必还记得，组织方想来也不会再犯这样的低级错误。然而，地图之中到底蕴含着怎样的意义？地图的选择究竟和对局的胜负是否相关？地图的平衡与游戏的平衡究竟是怎样的关系……这起地图往事引发了一连串值得思考和探究的问题。

二、Ban图的理由

让我们先来看看这张被神族选手Ban掉的Arcadia。和普通的天梯（Ladder）地图一样，每个玩家都拥有一个在高地上的主矿、狭窄的路口，以及能够被主矿掩护到的分矿和另一个狭窄路口。不过，让神族玩家觉得不爽的地方在于分矿背后有一道狭窄的障碍，



Arcadia，不够安全的“世外桃源”



平衡性

■天津 夏立



简单两辆坦克就能让神族如坐针毡

障碍的另一边则是空旷的开阔地。假如虫族在这里放上几个潜伏，或者人族在这里放上两辆坦克，那么神族的地面部队必须绕过狭长的障碍才能保护到自己的分矿——即使花费的时间可以接受，主矿空虚、被两线夹击的风险则无法承担。更何况，如果人族在路上提前布上地雷，造上防空塔，那么神族大概会有竖起中指的冲动吧。

对比一下，Peaks of Beakdu则没有这样的问题，分矿位于主矿的高地下，容易得到保护。此外，地图制作者还特意对分矿的另一侧高地距离做了计算，使得高地和分矿的距离恰好大于人族坦克的射程。也就是说，在这张地图上，神族选手的分矿可以称得上是高枕无忧了。

相比之下，虫族选手就不太舒服了。首先，Beakdu是一张双人地图，无需探路就能确定对手的位置——对于虫族来说，这不但削弱了王虫（Overlord）的开局侦察收益，而且往往意味着双矿开局容易遭到Rush。其次，这张地图的尺寸是96×128，恰恰在空间距离上满足了Rush的需要。也就是说，如果虫族选手不希望冒险的话，所有的12D以上双矿都应该直接放弃，连10D双矿都必须参考双方的操作实力来决定留几个虫卵造狗。

这样分析下来，结论已经非常明显。视二矿如生命线的虫族选手们当然不会选择Beakdu这个无法双开的地图，而同样渴求二矿的神族选手们更不愿意在Arcadia这个开矿难如登天的地图上作战——双方都绝不会妥协。

客观地说，分矿后开阔地的确非常不平衡。因为这个地形优势只对人族有效，准确地说，主要是在TvP中有特效。人族玩家仅需一架运输机和两辆坦克，就能够把神族的分矿搅得鸡飞狗跳，双方的资源投入、操作强度、风险承受完全不在一个水平线上，这是其他任何战术都无法比拟的。比如虫族的5D Rush、神族的双兵营Rush，这是用资源劣势换取操作优势；人族的单兵营双矿，虫族的12D外双，是用操作压力换取资源优势；神族的速隐刀，虫族的慢空投潜伏，则是用极大的战术风险换取兵力优势……这些都有其内在的平衡机理，与纯粹的优势地形完全不同。

Arcadia这种地图，神族一定会Ban。

三、经典的不平衡

事实上，还有一个比矿后开阔地更不平衡的东西，那就是矿后高地。说起矿后高地来，就必须谈一下著名的The Lost Temple（失落神庙）。这张地图极为经典，非常著名，在2000年～2005年间一直是“星际1”的主流单挑地图。从局域网到战网，从线下赛到线上赛，从PGL到WCG，在神庙的八个高地、四道围墙、两个岛矿之间上演了无数场对局，诞生了成百上千场经典战役。这张地图被翻来覆去打得滚瓜烂熟，每一块矿，每一道墙，每一个路口，甚至每一棵树都被研究得通透。玩家们对Lost Temple的感情之深，远远超过了其他对战地图，即使是后来堪称“国图”的Luna，也难以相提并论。

然而，这张经典地图恰恰是一张不平衡的地图，最明显的例子就是矿后高地的问题。我们都知道，在“星际1”里，低地对高地的命中率只有50%。在战局前期，高地上的坦克、潜伏是一种近乎地面无敌的存在，如果没有空军或者运输机的支援，那么被空投了分矿高地的玩家只能当场饮恨。所以，对于娴熟的人族玩家来说，空投分矿高地几乎是最先进入脑海的念头，接下来的问题主要是如何让空投实现得更早，或者如何让对方的空军出现得更晚。

2002年，著名的神族玩家Elky在WCG上遭遇了一个很“特别”的人族对手。从第一架运输机出现开始，人族选手就不断地在高地上修建防空塔、碉堡，安置坦克。而选择了单兵营提射程的Elky对此没有太好的办法，只好针锋相对地去争夺高地控制权。在整整40分钟里，双方均无主力对决——神族是没有推正面的办法，而人族则是没有推正面的想法。最后，手握四位数资源的人族开始出战巡，和同样富可敌国的神族进行空军对决。哦，你问最后的胜负？说实话，这



采矿？出兵？找航母来谈



种枯燥的对局，胜负还有意义么。

分矿高地的存在，使得人族在对抗神族时有了简单、有效并且极为安全的空投战术可以选择。对于人族来说，在TvP中使用机械化组合是主流战术，出个运输机也只是举手之劳，可攻可守，顺理成章。即使有经验的神族玩家懂得速出运输机来对抗，人族玩家仍然可以通过收、放坦克的操作技巧来获得局部对抗优势——这真是让神族玩家觉得烦透了！

花絮：说起来，Lost Temple和矿后高地深深影响了玩家对平衡性的认识，以至于后来一些描写《星际争霸》的网络小说，都不约而同地提及了抢占高地并且保守扩张的TvP思路，有的把它升华为人族战术的最高境界“不攻”，有的则把它诠释为人族战术的终极武器“链式扩张”。

四、暴雪的狭隘

敏锐的暴雪很早就意识到了玩家们的“神庙情结”。从“星际1”到“魔兽3”，再到“星际2”，Lost Temple这张地图被一再复刻。遗憾的是，暴雪的天梯地图一向不尽如人意。早在“星际1”刚刚发布的时候，天梯地图一共有7张。除了Lost Temple之外，其余6张实在难以引发玩家的兴趣。比如有两张是纯粹的岛矿空战地图，有三张分矿没有气体仅有水晶，还有一张更绝，主矿背后就有高地！

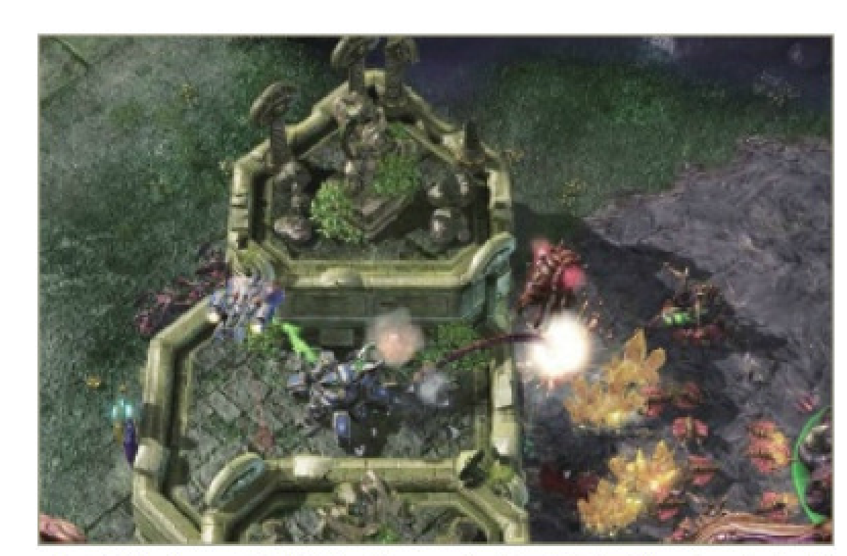
所以，从某种程度上来说，Lost Temple的热门，也是其他地图的无力所衬托出来的。比如早期WCG所采用的其他对战地图，英灵之厅（Hall of Valhalla），丘陵平原（Plain of Hills），查尔的遗产（Legacy of Char）等等，都存在着设定上的问题。Valhalla缺乏观赏性，Plain of Hills上星罗棋布的小高地是PvT的噩梦，至于Legacy of Char，则是当之无愧的最糟糕WCG比赛地图，人族从主矿架起坦克就可以控制地图中央，接着从地图中央架起坦克就能轰到对方主矿——竟有这等好事！

正因如此，“星际2”刚刚发布的时候，玩家们对战网天梯地图平衡性也多少有些怀疑，尤其当人们发现新的Lost Temple地图仍然有分矿高地时，想必颇有点喜忧参半的味道。

2010年9月，TheLittleOne在Zcup线上赛用人族对阵欧洲虫王DIMAGA。在Lost Temple上，“小不点”直接采用速雷神战术，空投DIMAGA的分矿高地。这部拥有400点生命值、30点攻击力、双火炮攻击能力的雷神在矿骡的修理中三下五除二就干掉了虫族的防御，DIMAGA无奈认输。

粗看起来，暴雪似乎并没有吸取“星际1”对战地图的经验？也不尽然。因为在“星际2”中，高地机制已经有了改变，高地仅有视野优势而无命

雷神的战斗力甚至超过了坦克



虫后输血，蟑螂包抄，“水果贩子”应对非常到位





“跨地形兵种”巨像具有空中视野



拥有视野就能够直接传送高地

中惩罚。这样一来，玩家在对抗空投高地的时候思路就宽阔了许多。

Rainbow在GSL第一赛季的决赛中以TvZ对阵“水果贩子”时，也采用了速空投分矿高地的战术。对局发生在库拉斯溪谷，这张地图地形复杂，高地平台众多，本来被认为是典型的人族地图，空投高地防不胜防，虫族根本没有办法速双矿。然而，“水果贩子”偏偏当着对手的面开了双矿，当Rainbow的运输机带着坦克赶来时，“水果贩子”巧妙地利用虫后给脊针爬虫加血，同时利用蟑螂包抄攻击，完美解决了空投坦克的威胁，最终取得了比赛的胜利。

“水果贩子”给玩家们做出了示范。在“星际2”中，空军不再是对抗速空投的唯一解决方法，只要拥有视野，地面部队也可以解决高地上的威胁。受到启发之后，玩家们开始发掘视野的妙用。先是巨像被充分利用起来，这个庞然大物不但拥有空军视野，本身的攻击力和射程也不错，完全可以解决高地上的敌军。更进一步的研究之后，神族玩家连巨像都嫌慢了，直接研究哨兵的幻象，用幻象凤凰打开视野，利用折跃门传兵上高地来消灭坦克。

五、路口和障碍

除了分矿高地之外，一张平衡的对战地图还需要考虑很多细节。Lost Temple虽然在平衡性上存在缺陷，但在其他



斗魂，职业联赛中的经典地图



跨墙放置的潜伏者向来让神族非常头疼



看起来很别扭的宽口斜坡，正是ZvT的平衡性需要



方面还是给出了许多良好的经验：平衡的地图尺寸多为96×128或者128×128，每个资源点拥有1个气矿和8到9块水晶，主矿拥有一个路口，分矿距离较近，中间地形开阔。

以地图“斗魂”（Soul of Fighter）为例，这张地图有4个出生点，每个出生点都拥有离主矿较近的分矿和较远的3矿各一，地图中间有双气矿资源点，中间地形开阔，障碍墙距离每个路口都较远。这样，前期可以较为稳定地扩张，中期又能够在地图中间展开主力对决。至于矿后高地这种东西，则根本不存在。

现代的“星际1”职业对战地图对路口和障碍地形的处理非常到位。在“上古时代”的3v3、4v4地图Killing Field上，人族是很难存活的，原因就在于这张地图过于开阔，不但中间是大片的空地，连主矿也无险可守。这样的地形当然非常适合神族打正面，或者虫族打包抄。人族如果不能和盟友顺利会师，连自保都成问题。这种地图当然会让人觉得不爽，所以主矿位于高地并且拥有路口的天梯地图显得更加平衡。

然而，当游戏进行到中后期，双方的部队都成型之后，拥有射程优势和高回复能力的人族部队开始集团推进，天梯地图的高地、路口、障碍墙恰恰给人族兵团提供了绝佳的保护。也就是说，其他两族会发现既冲不过正面，又很难打包抄，顿时在战局上处于被动地位。比如Lost Temple上的4道墙就有这个问题，依靠天然的障碍墙，人族的机械化推进速度可以提高很多，连虫族玩家也深受启发，学会了把潜伏者布置在墙的两侧，给神族带来无尽的麻烦。

神族是个纠结的种族。在对抗虫族的时候非常惧怕被包抄，要不断地做侧翼侦察，还要预防主力调动。但在对抗人族的时候又非常希望能够包抄人族部队，否则主力往往会在坦克的炮火下蒙受极高的损失。

简单总结一下，好的地图应该有复杂的地形，以便于保护初期人族和虫族的扩张；同时地形又不能太复杂，以便于中后期神族的决战……这，可能吗？

当然可能！在“星际1”的职业联赛地图中，有类似Reverse Temple（反LT）这样的创意。在这张地图上，每个出生点分矿外有3块16点残留水晶矿组成的障碍。在游戏的初期，玩家可以用简单的建筑学来堵住这个路口进行防守，而在游戏的中后期，无论敌我都可以采掉这些水晶矿从而扩大路口，方便进攻——这个兼顾了游戏前期和后期攻防问题的设计令人拍案叫绝，很快就在韩国职业联赛地图中推广开。

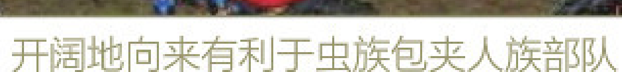
暴雪在制作“星际2”地图的时候就吸取了这个高明的设计，在对战地图中加入了“可以破坏的障碍物”。许多地图的主矿都是有两个出入口的，不过其中一个会被巨石之类的障碍物堵住。这种障碍物一般都会有2至3点护甲，2000点生命，前期的初级兵想要打破是很慢的，而中期打起来则很快。这样，开局的防守需要和中盘的进攻需要就被同时照顾到了。

六、微妙的胜率

2010年11月，暴雪在“星际2”升


沙漠绿洲上简单易学的建筑学


人族第一眼看到的就是充能完毕的虚空舰



开阔地向来有利于虫族包夹人族部队


如果Luna地图中间可以造建筑，那么战局就是另外的样子

级补丁中将沙漠绿洲（Desert Oasis）从天梯对战地图中撤掉，换上夏库拉斯高原（Shakuras Plateau）。一个月后，暴雪又将夏库拉斯高原撤掉，换成丛林盆地（Jungle Basin）。可以看出，暴雪一直在试图完善地图的平衡性。

比如被换掉的沙漠绿洲对神族过于有利了，仅用单锻造厂和单水晶塔就能够完全封住路口，放心开分矿——当然，这个还不是关键。关键在于，这张地图的主矿太容易被速虚空舰战术攻击了。Socke在ESL上PvT对抗Morrow时曾示范过如何利用这张地图的特点来打虚空舰Rush。把星门（Star Gate）造在对方气矿附近的视野盲区，造出来的虚空舰先攻击己方星门充能，充能到三级再利用对方的气矿作为充能跳板，最后以三级攻击的状态去清扫对方矿区——少数的机枪兵根本不可能打过满充能的虚空舰。

另一张被匆匆换掉的夏库拉斯高原也有平衡性问题，这张以神族黑暗圣堂武士的母星命名的地图恰恰是张有利人族的地图。由于3个矿区过于密集地集中在河流两侧，所以人族可以用行星要塞和密集坦克阵同时控制住3个资源点，这无疑有点过分了。

有趣的是，即使暴雪在“星际2”中不断进行微调，每个种族对地图优劣的理解仍然大相径庭。比如神族大多认为第四象限不利于PvT，而虫族则认为在这张地图上是神族优势；比如人族大多不喜欢打钢铁都城上的TvZ，而神族则认为这张地图上PvT太过艰苦……并且，不但“星际2”有这样的难题，“星际1”也有类似的困惑。

“星际1”已经拥有诸如Python、Blue Storm、Loki、Great Barrier Reef……一系列优秀的职业对战地图，但我们不敢说地图的平衡性已经做到了完美。一般来说，并不存在TvPvZ完全均势的地图。假设一张地图的PvZ是均势的，那么TvZ的胜率往往就会略高；反过来，如果一张地图的TvP是均势的，那么PvZ的胜率就会略低。三族各自的特点、机制以及微妙的克制关系导致了这个微妙的胜率结果。

七、一代的成功，二代的起点

针对2007年IEF的地图问题，DPR曾含蓄地指出，地图的选择很大程度上左右了比赛的结果。纵观数年来“星际1”对战地图的发展，他的话在当时无疑是正确的，任何人都很难在一张极度失衡的地图上击败顶尖水平的对手。与此同时，我们也可以清楚地看到，地图平衡性已经得到了很大改善，即使仍然存在微妙的胜率偏向问题，但已经可以由选手的水平和临场的发挥来弥补，不再如旧式地图那样明显左右着战局和战果。

“星际1”已经取得了很大成功，而“星际2”的地图平衡之路才刚刚开始。幸好，后者不但有前者的成功地图经验，也有新的机制来加快玩家的探索过程。例如“星际2”中的建造预览正是普通玩家的福音，借由这个功能，一般人只需简单练习就能完美封堵住路口，或者制造出狭长的窄巷。这不但有助于演绎出精彩的对局，也能够加快玩家们对地图的认识和理解。

在顶尖的职业玩家手中，深刻的地图理解终将和娴熟的操作技巧、天马行空的想像力结合在一起，演化成精彩绝伦的经典战局，被玩家们津津乐道。这份荣誉不但属于耀眼的明星，也同样属于默默无闻的地图制作者们。P


“星际2”出色的建筑预览功能让窄巷的布置易如反掌


“手术刀”InCa招牌式的力场分割，这等于是局部的地形变动



所见即世界
——网页游戏中的素材抄袭

■湖南 Disillusion

写在前面的话

当各位读者看到这篇文章的时候，笔者的右手食指正在做不规律的非自发鬼畜行为。请不用YY脑补，这纯粹是拜网页游戏所赐。如你所见，本文将要探讨声讨的是目前如火如荼的网页游戏中，那些“指鹿为马”的素材抄袭行为。网页游戏作为开发成本较为低廉的游戏之一，难免会在一些地方划水，其中影响最大也是最容易划水的自然就是“组成素材”。简单来说可以包括“游戏方式”“人物设定”“背景音乐”，而在本文中，将只着眼于图片素材的抄袭，或者说借鉴。这不仅仅是杂志的载体使然，更是网页游戏所无法规避的一大问题，作为给玩家的第一印象，图像将是最直接也是最能体现国内“山寨”这一行为的玄关。

为什么这么做？就笔者本人来看，还是希望网页游戏能踏上一条正常的发展路途，国内天下网游一大抄的恶性循环，便是从这一个个借鉴中以小见大的。国内单机和主机游戏萎靡不振的今天，唯独网游一枝独秀，但可惜就目前来看，这枝独秀开始逐渐朝毒瘤的方向发展。笔者不求拨乱反正，只希望给各位玩家本身一个了解这些游戏的平台，其中是非，还请读者明鉴。如果网游行业继续保持着“换汤不换药”的运营模式，不光是游戏本身的乐趣将渐渐消失殆尽，整个行业的创新意识也将灰飞烟灭，这显然不是任何一个人希望看到的场景。更尴尬的是，即使是这层壳，多半也是借来的。美术专业的多半都知道，真正难的是创作，借鉴或者说临摹，不过是入门的基本功练习罢了，一个好的美术作品，不仅仅是画得好看，更重要的是要有设定。具有讽刺意味的是，就如同使用了大量外来素材的网游画面一样，大量相似或者说一模一样的游戏系统，无一不体现出临摹这个“山寨”的本质。当然，国内网页游戏发展了这么久，并不是没有进步——如同国内山寨鼻祖手机行业，目前


凉宫春日

已经“山寨”出了自己的水平自己的风格一样，随便拿几个“三国志”系列武将头像来凑数的情况已经很少见了，更多见的，往往是更为隐蔽或者说“添加了自己东西”的山寨，这也直接导致本文撰写过程中难度增大。所以，不得不在前面订好一个标准，到底怎么样的行为将被界定到这篇文章中来示众。

首先，本文的行文过程很简单，以普通玩家的身份去玩——从中导出那些令笔者觉得即视感强烈的图片，再加以对比。

至于标准，我犹豫了很久。如果单单是“一模一样”，可以说在实际游戏中几乎没有。就算是有，也不可能写够你接下来会看到的这段长篇大论。因此，在体验了10余个游戏后，我最终将这个标准定在了“设定”上，即不管画面有多么崩坏，那种从骨子里透出来的设定问题可以一眼指出。最典型的例子，莫过于“凉宫哈尔滨”了。

既然是比较图片，那么，就不用文字定一个标准，只要是出现了类似于这两张图的情况，都将一视同仁的被放进来。

在开始的最后，笔者声明，鉴于才疏学浅，某些指责难免有纰漏，更存在大量笔者未能发现的素材抄袭，请读者原谅笔者没有“将喝咖啡的时间用到玩网页游戏上”。



凉宫哈尔滨

所见非世界

之所以先单独写这么一篇，是因为这是受灾最严重的地方。不仅仅是抄袭，很多网页游戏广告大打擦边球营销和各种挂羊头卖狗肉的行为，已经变成了一种网络奇观。不管是在看视频还是在随意浏览网页，你总会不经意间看到或者被看到这么一些Flash交互页面，它们千奇百怪，光怪陆离，唯一的共同点便是吸引你的鼠标左键轻轻点击，客人拉进门以后，它们的任务便完成了。在本篇中，将截取一部分带有明显恶性营销的图片发布，它们或在挑逗你的下半身，或在宣传一些和实际游戏完全不相干的内容，总之——它们盗用了其他素材。

梦幻修仙（http://mhxx5.g.pps.tv/game/?64167513）

傲视天帝（http://as23.xdwan.com/）

仙域（http://www.niua.com/joinGame/code/xianyu35/）

凡人修真（http://frxz43.my4399.com/flash/login.php）

战将传奇（http://zj100.91wan.com/mj/ZhanJiangChuanQi.php）

射雕传（http://web.4399.com/sdz/select_server.html）

上述几个游戏中，前三位的色情式营销可谓已经是屡见不鲜，而后面的则明目张胆地打出了传奇和DotA的招牌，但实际上游戏内容却完全不相干。至于《射雕传》，这是盗用了街机游戏的素材。实际上街机游戏是很大的一个受害者，在行此文之前，笔者无数次看到经典街机游戏，如KOF、“三国战记”“恐龙”中的人物穿越到一起，打出各种幌子骗取玩家的点击，遗憾的是，笔者当时没有保留截图，如今再去找却仿佛那些广告如同约好一般全消失了。但估计经常上网的朋友，能够第一时间知道我指的是什么样的广告。

还没有进入游戏，这些或恶俗或山寨的广告就已经先行给网页



《梦幻修仙》——拉个美女一起密室修仙



《傲视天地》——已有420万玩家进入游戏



《仙域》——解穴必以身相许



《凡人修真》——DotA测试版……



《战将传奇》——最受欢迎？还是别较真比较好



《射雕传》——什么是B？敢再三俗点么

游戏们“开了个好头”，游戏中会更加变本加厉吗？还是有所收敛呢？接下来我们将对5个比较具有代表性的网页游戏，或深或浅地进行横向测评，不得不说，最终结果还是令人遗憾。

小小忍者（http://www.haohaowan.com/index.html）

作为一个标准死宅男，这款网页游戏用句网络流行词来说就是“太给力了”，用句行话来说就是“太有爱了”。不得不称赞一下美工MM（姑且认定是MM），能把耳熟能详的动漫角色们弄得这么可爱，你完全可以去Comic Market（注：日本最大的同人志展会，各地职业漫画家和业余漫画家都能在此自由发表或销售自己的漫画作品）了啊！你绝对会超越什么奈须蘑菇的。官方发布的壁纸已经精美到了令人想下载的程度，同人到这种地步，已经不得不佩服了。



登录界面

游戏模式还是十分简单的，大地图采用了文字标注，点击移动的方式，是很常见的RPG模板。战斗方式也是很配合的使用了“观看式”战斗——事先设定好招式，之后的战斗完全随机并且不受干预。这很像是格斗游戏中的Watch模式。当然了，作为Fans来说，能看着自己心爱的角色在游戏中再次演绎战斗场面，能不能控制真的不大重要。就整体表现效果来说，不得不提提QQ空间的Q宠大乐斗，那是我目前为止见过“看上去最有趣”的战斗播放。而《小小忍者》可能就见仁见智了，Fans会喜欢，但是非Fans就会觉得烦，但退一步说，不是Fans谁会来玩呢……



主界面



VS死神？



战斗画面

而作为一款很有爱的作品，游戏中也有很多讨巧的地方，比如《死神》的乱入，以及《三国杀》的乱入。

真是一下拉拢了两大人气作品和国内目前最火的桌游的玩家，不过换个角度去想，这帮主创人员只不过都是一群喜欢看动漫玩桌游和你我一样的死宅罢了……

热血沸腾了？觉得这游戏非玩不可了？稍微冷静一点，作为一款网页游戏，它不可能不收费吧？但一旦收费，那就不是单纯的出于爱的“同人创作”了。必然得不到原著授权的这款游戏，实际上是违法盗用了别人的知识产权。这也是为什么明明完全一模一样，名字却不叫“火影忍者”而是“小小忍者”的原因吧。这款游戏的地位，实际上略显尴尬。当然，它也不会因为这个出事就是了……笔者在“阿妹你看”的朋友，每天下个Free的资源都要提心吊胆，而反观这堂而皇之使用日本动漫题材，整个照搬无误的《小小忍者》，却不会落得任何不好的下场，不得不说这是一种遗憾。拿来主义的用法，实在被误解得太彻底。

范特西篮球经理（http://ftx.37wan.com/）



登录界面

在看到这个有点像《逆转裁判》的登录界面之前，我就在想，球员你打算怎么办，和KONAMI一样来个偷天换日？然而进去后，我幸福了，果然是国产网游，所有的球员都是实名实脸，不需要考虑授权的感觉真好。

游戏是一款简单的经理类游戏，涉及买卖球员、参与比赛、选秀等一系列NBA应该有的元素，和很国产化的“小秘书”系统……比赛开始的时候，你也要忙着换换人，调整战术以及使用个收费道具什么的。虽然文字直播看上去还是有点枯燥，但据说以后会有“视频直播”。而在比赛之外，不光球员的能力是和现实一样，就连薪水也是和联盟直接走势挂勾。



完全根据联盟的走势的薪水

而点开球员的详情之后，更是令人瞪目结舌，完全就是NBA球员履历的详细界面。这已经完全是一个官方的游戏了。



选秀就是要抢……

至于另一个大头选秀系统，彻底让我无语了一次。理论来说，这应该是一个可以淘到物美价廉的年轻球员的好地方，但房间不光很久才开一次，每个房间更是有可怜的人数限制。使用收费道具能优先进场我也就忍了，但当我好不容易等到房间开始点击进入的时候，居然出来一道三位数的算术题……在连续三次不知道是被网络另一端高过我智商足足50点的对手还是我可怜的1MB网速击败之后，我宣布放弃进入这个系统。


游戏界面

真是一款极尽逼真之能事的经理类游戏，同《小小忍者》一样的是，它同样是不可能取得授权的。然而，作为特殊的体育经理类游戏，不直接使用赛制及球员名失去的亲切感简直是致命的，这也就导致了“不管有没有授权都只能这么做了”的情况。在如此两款网页游戏面前，我只能涌现出一种悲哀的幸福感。利用已经存在的世界观或者设定的确是很取巧的方式，但其实这都是不亚于剽窃其他游戏或作品素材的恶劣行为，不过，和《小小忍者》一样，《范特西篮球经理》一样不会出事就是了。不知道接下来会不会做一个“灌篮高手篮球经理”或者CBA出来，我表示问题不大。请把这种Fans向的作品继续非法地发扬光大吧，这对我们玩家是多大的福音啊。



完全写实的角色设定

凡人修真（http://web.4399.com/frxz/）


游戏界面


战斗界面

《凡人修真》是一款仙侠类网游，它是一款披着图像外衣的文字MUD。之所以这么说的理由是——它的战斗系统实在太有特色了，有特色到你会觉得“啊，这才是网页游戏嘛”。作为一款RPG游戏，在游戏中你可以拥有一堆散仙辅助，换言之就是队友，再换言之，实际上你可以操纵游戏中所有的职业。对不起，我说错了，是“拥有”游戏中的所有职业。当你装备好装备，学好技能设置好阵法兴致勃勃的开始战斗后，你会发现你所能做的一切，便是“看”。

诡异的2.5D人物建模，以20世纪90年代的技术水平缓慢地一个个按随机程序进攻，你无法在战斗时对战斗过程产生任何干预。诚然，这很符合作为网页游戏的特色，然而，不同于之前提到的《小小忍者》，《凡人修真》的战斗冗长而又毫无观赏性又无打击音效且只有一段糟糕透顶还有点像“仙剑”战斗BGM的背景音乐（换气）。实际上这个游戏你能做的，就是单击鼠标左键去让角色往返于一个个场景，接下来就是泡一壶好茶去看你今天的新闻。而游戏的场景极其简陋，《小小忍者》能“借鉴”火影，《凡人修真》就只能在不知道从哪里弄过来的一堆毫无美感的大地图场景放上一点路标做成游戏场景。人物立绘出乎意料的好看，比如小月月……



小月月？你赢了

《古剑奇谭》否？

见到如此美丽动人的小月月，你震惊了吧，但真正让笔者怀疑小月月真身的，是下面这张——

这货不是“古剑”这货不是“古剑”……但依照网页游戏的德性来看，这货就是“古剑”了吧！不过一旦接受这种设定的话……可恶，接受不了这种设定啊！根本萌不起来啊！



功能条

当然了，仙侠类网游怎么能少了“仙剑”，如果你在第一张图里面没有看清，这里给你仔细看看。

云天河表示躺着也中枪，如此看来，到底有多少立绘自有渊源呢？我是没这个能力一一对比。

《凡人修真》是一款极其无脑式的网页游戏，它真正诠释了一鼠走天下和无脑式战斗的真谛。基于国内仙侠类素材库之大，三剑和各种仙侠类网游基本难逃他的毒手。我很乐观地估计，“仙剑5”放出来的新人设，会在“仙剑5”面世前先一步在《凡人修真》中被赋予生命。这样也好，我们就不必因为素材不够而对着那个叫做看起来是道士实际上是翻江蛟的物件“内牛满面”了。较之2D画面的莫名精致，2.5D画面的诡异落差则更加凸显其山寨的本质，连美工都是东拼西凑的网游，更别提系统和设定的原创性。在游戏中还出现了为了升级而升级的莫名其妙的劫镖船系统，这点倒是象透了某些国内网游——在古城墙边骑自行车比赛，还美其名曰“无厘头”，星爷哭都没力气哭了。


翻江蛟

龙之刃（http://l.mop.com/index.html）

《龙之刃》是一款非常不错的横向卷轴回合制游戏，不夸张的说，它的画面以及音效等很多硬指标方面已经达到了许多客户端网游的标准。游戏采取了最传统的5人组队回合制战斗模式，拥有6个职业，各职业拥有各自的简短天赋树以及特色技能。简单来说，它是一款具备了2D回合制网游应该拥有的一切的网页游戏。

整个游戏美工较为出色，如果你使用小窗口模式进行游戏，恐怕很多人都会惊讶着问你“这是Flash游戏？”游戏背景整体偏向奇幻风的基调，然而游戏角色却存在些许的不搭调：写实派的宠物形象以及介乎于青春小说风格的人物形象，总让人觉得玩家操纵的角色与整个游戏世界显得很不协调，这一点在闪灵职业初期赠送的夏日套装尤为明显，整个一夏威夷穿越到指环王里去的卖萌少女啊这是！

之所以会出现这样的情况，我想与目前国内网游，尤其是投入更小的网页游戏的现状有着极大的关系。很多美工往往能画出漂亮的场景、背景（有照片），但一牵扯到人设方面，原创性立马就没了。诸多的借鉴糅合到一起，必然就成了四不像。表现在这款游戏中的最大一点，就是对WoW的山寨。

看到这货立在你面前，我不需要说什么了吧。虽然水元素这玩意的确没有一个能真正下定义的形象，也不存在什么公认模板，但这个也太WoW了吧，它还会冰环对不对？我没猜错吧。

这个战袍很眼熟，总让我想到联盟战袍，但可惜的是我翻遍了战袍，似乎也没能找到这么一个玩意。简单来说，它更像是找了一件文化衫，印了个自己的Logo，可惜这个文化衫也同样WoW得不像话。

类似的情况在游戏中比比皆是，那些像死了WoW角斗士系列的装备，和那个怎么看都是矮人火枪手的机师，实际上就连他们的设定，也十分WoW——“一些人怀着对史前文明的崇拜与渴求，走遍世界去寻找它们遗留的踪迹。”“在圣光之战中，他们的技术得到了最广泛的传播”。



登录界面


游戏界面



战斗界面

总的来说，《龙之刃》其实是一款非常不错的2D回合制游戏，有着不输给客户端2D回合制游戏的丰富内容。然而，整个设定和画风上，存在很多向WoW“致敬”的地方，使得游戏在某些时候看起来总有点不伦不类。更就目前来说，不光是画风，整个游戏世界观表现也不大明确，使得游戏基本成了一个网络社区。虽然游戏画面表现力还是很到位的，但这个用DNF界面操纵着WoW角色的“大话西游”游戏，还是让人觉得失落。虽然在游戏立意、设计上以及画面表现上，研发者努力做到了一个高度，但这无法掩盖缺乏世界观设定的最大弱点。具体表现出来，就是这七拼八凑的形象。



水元素



战袍


机师

热血三国（http://sg141.ledu.com/）

“《热血三国》是一款声名显赫的网页策略游戏，不仅继承了传统三国题材游戏的内政系统、武将系统、计谋系统等，还融入了Travian、oGame、Ikariam等国外MMOSLG成功的元素，比如生产力分配、野外绿洲占领以及人口自动增长等等。

《热血三国》在传统策略类WebGame中不仅加入了角色扮演、养成、经营等元素，还融入了即时战略的成分，区别于之前大多数的策略类网页游戏一张战报的战斗表现方式，其在宏观上将游戏分为了战略与战斗两个层面，玩家不仅可以预先在战略部署阶段设定战斗单位的行动轨迹、阵形、兵种搭配等等，更可在战斗开始后控制战斗单位的移动和攻击，这无疑更多的增加了游戏的趣味性与可操作性，也使战斗充满了更多的悬念与变数。”

——引自gameres、珈蓝魔



登录界面


游戏界面

这是一款非常成功的网络游戏，光是2008年底时收入已达6000万。游戏使用的是基本的策略游戏的套路：建设-造兵-出征，玩家一开始将获得一个城池，分为外城和内城，外城可以建造资源收集建筑，内城则是资源使用建筑。因为存在野外绿洲的概念，使得游戏并不仅仅是城池之间那么简单，整个游戏地图都得到了充分的利用。作为一款吸取了众多优秀网页游戏经验的原创网游，其在素材的使用方面可以说是“相当”严谨，乍一眼看上去十分“三国志”，而且好像也很原创的样子。


PS万岁

但是，这种期望，最终还是落空。

由图可见，其实这是将《三国志11》中的自创女武将头像的脸整个的PS了过来，请注意图右下角2107部分以及《热血三国》武将头像的左脸颊部分，是否有隐约的遮盖痕迹？很简单，这是将一个头发的图层直接覆盖在了《三国志11》的武将脸上。

同样是最右边的男人，两人的帽子是否有异曲同工之妙？其实如果宽松意义来说，这只能算是借鉴，但我不得不感叹一句，借鉴得真好啊！

整个游戏中，屡见不鲜的相似感比比皆是，若非严格考据，基本不可能发现彻头彻尾的一致。但虽然游戏中隐蔽得好，官网上《热血三国》还是捅出了篓子。网易拥有一款名为《三国天下》的网页游戏，这没什么好说的，三国题材已经是被做烂的背景。但“巧合的是”，在两网站的官网部分区域，出现了只是朝向不同的赵云和黄忠，而“更巧合的是”，这两次撞脸，都是网易先放出的原图，而不久之后，赵云黄忠就一人侍二主，跑到了《热血三国》的网站上。



《热血三国》的赵云（左图）和《三国天下》的赵云（右图）

《热血三国》的黄忠（左图）和《三国天下》的黄忠（右图）

对于一个能在官网上都能巧妙借鉴竞争对手的游戏来说，很难让我不去相信那些游戏中满满的即视感只是错觉。《热血三国》并不是一个粗制滥造的网页游戏，它本身其实已经被很多同类所山寨，如《恶魔争霸》。但即便是这么一个成功者，它也没有逃出“山寨者”的圈子。只不过它在山寨技术上同样成功罢了。更值得注意的是，像《热血三国》这种已经拥有一定名气的网页游戏，在素材的抄袭上收敛了很多，已经到了PS的境界，倘若不是笔者痴迷于《三国志11》许久，也根本不可能发现那两处。再退一步说，“三国志”至今已经拥有11代作品，给国内厂商留下了素材无数，这么好的宝库，岂有不用之理？《热血三国》已经算是非常客气了，在笔者接触的很多其他三国网页游戏中，是干干脆脆地把“三国志”乃至“曹操传”“信长之野望”等作品拿来套用。三国时代本是中国的历史，被日本发扬光大后，最终以一个奇异的形势造福了国内。除了苦笑，笔者想不出用什么表情来面对。

世界即所见

终于到了最后，笔者长出了一口气。

看过了太多仿佛是别人前世转生的东西后，笔者很是纠结。这不仅体现出国人在“山寨”和拿来主义上的奇异能力，更是折射出国内目前整个游戏行业，甚至于文化行业的悲剧，那就是缺乏原创。

这不仅是所谓的缺乏原创精神，更多的是一种“无法原创”的悲哀。我相信，不单单是美工们，文案、游戏策划等诸多工作人员，是想要做出自己的东西来的。然而，市场的压力和大环境的驱使，让他们或许妥协或许放弃，专门选用更有效率的其他手段。既然一开始就不打算把游戏的生命周期做得很长，那么这些初期费尽心血的设计又有什么用呢？既然有一个成功的模板形象摆在那里，何必跟自己过不去不用呢？

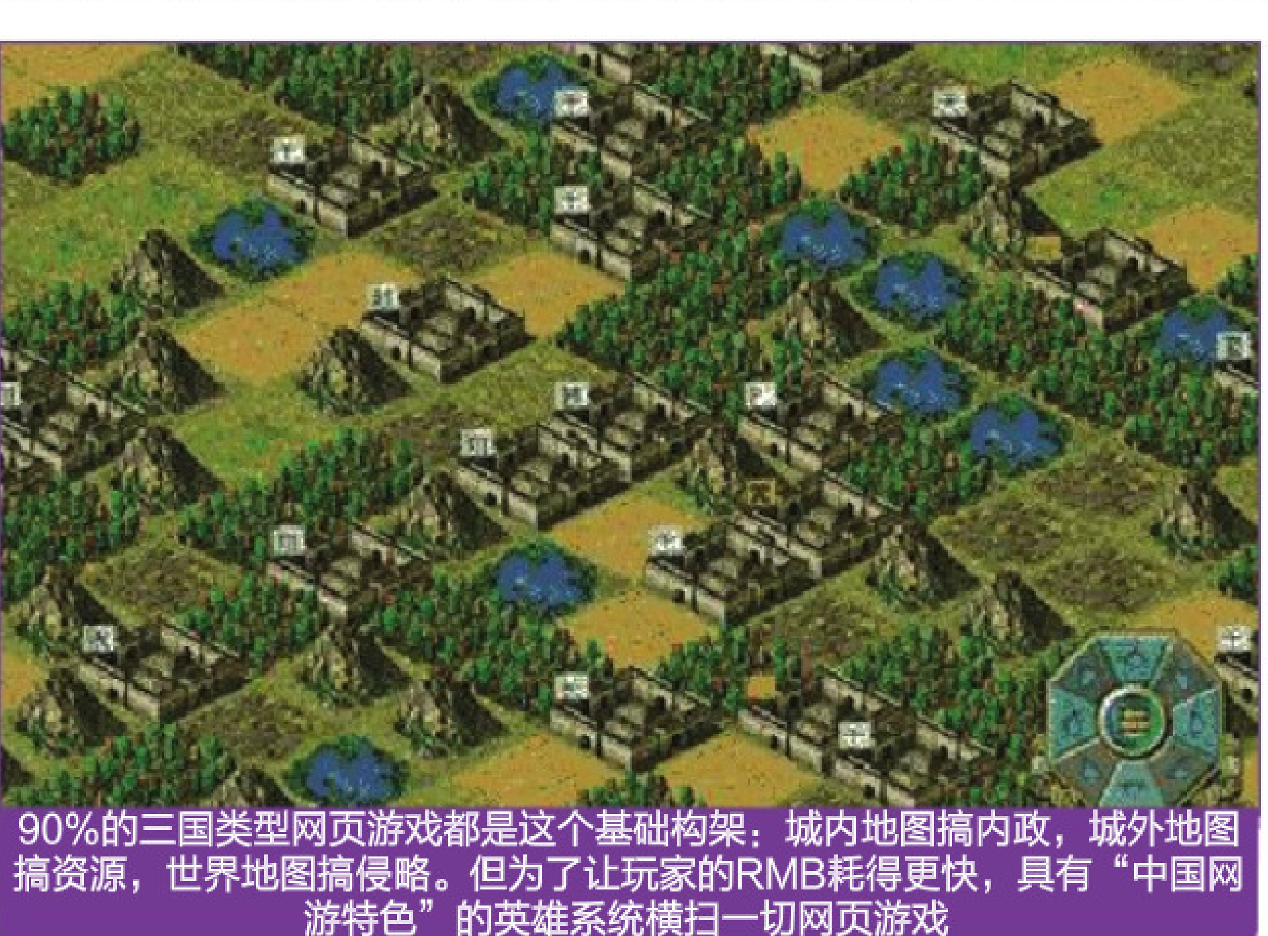
记得国内有一个住宅改造的节目叫做“交换空间”，国外也有类似的节目，或者说反过来，此节目借鉴了国外如美国的“彻底改变之——家庭再造”和日本的“全能住宅改造王”。虽然交换空间只是单纯的装修，而美日方面是重新造房屋，并且设计方面也是非专业和专业的区别。但考虑到国情限制和节目限制，不同节目的最终演出效果是截然不同的。就日本的全能住宅改造王节目来说，这是一个可以把你看哭的节目。当最终房屋出来的时候，许多贴心的设计和独具匠心的改动，无不体现出设计师们身为专业的一面和人性化的一面。之所以在这里提到这两个节目，就是想说：在设计这项专业领域上，不管是哪里，我们都落后了很多。

游戏也是设计，而且是更大的设计。也许园林规划师们只用设计一个园林，建筑师们只用设计一栋大楼，但游戏设计师往往要设计的是一个世界。这个世界必须真实可信具有代入感，这才能称得上是游戏，否则它就只是一个披着图片外衣的网络社区，连文字MUD都算不上。先不提那些随意拿过来的游戏设定，单从画面表现来看，网页游戏们在这里输得很惨。我们并不要求一个随时打开就能玩的网页游戏（并不仅仅是网页游戏）要拥有多么精美的画面或者多么强悍的表现力，但至少能让我们觉得“这个游戏世界很有趣”。在选中的5款网页游戏中，3款达到了这个要求，没错，他们无一例外的利用了现有的资源。《魔兽世界》脱胎换骨于整个西方奇幻体系，纵使再多的人刨根问底，你也无法否认这个世界的魅力。你永远不会在《魔兽世界》里看到自己角色身边莫名其妙多了一个OL打扮的小秘书，也不会觉得那些在铁炉堡开着太阳伞晒熔炉浴的德莱尼们违和，这便是因为其世界观的设定和画面的表现力，有足够的说服力。反观这5款游戏中的《凡人修真》，大体框架基于东方仙侠奇幻，但当游戏摆在你面前的时候，除了那些很东方意味的画面外，你找不到任何让你能觉得这个世界值得你投入的能力，要知道这个游戏中甚至引入了“偷菜”的概念。这不光是画面上表现出来的“古剑修真”，更多是从游戏骨子里就透漏出来的浓浓山寨味，四不像。这并不是一款游戏，只是一款可以让你无意义点击鼠标的网页程序罢了。

还有一点不得不提的便是外来文化的强势入侵。在5款游戏中，有2款均来自境外文化——日本的动漫和美国的篮球。更夸张点说，《热血三国》也算是被日本的三国风扫到的一员。众所周知的是，现在提到三国时代，玩家脑海中第一个浮现的或许是“三国无双”，或许是“三国志”，甚至是“一骑当千”，这些根深蒂固的印象导致美工在再创造任务时必然束手束脚。在2D方面体现最深就是“三国志”，不得不悲叹一声，光荣已经在这里做到了极致。即便是从来不玩游戏的老人，看到那些名武将人物头像恐怕都能认出来。而换到3D，







90%的三国类型网页游戏都是这个基础构架：城内地图搞内政，城外地图搞资源，世界地图搞侵略。但为了让玩家的RMB耗得更快，具有“中国网游特色”的英雄系统横扫一切网页游戏





左右是两个完全不同的网页游戏，但是在它们的登录界面上，人物形象却几乎完全一致，而这个只是网页游戏互相抄袭的冰山一角而已，网页游戏的抄袭已从当初的抄袭经典游戏，到今天更加下作的互相抄袭比着谁更烂，谁也说不清楚原创是哪里，谁也不会因为抄袭而被惩罚



在Google图片搜索里输入“网页游戏”，在大量的各式图片中，会发现有很多让人感到“心神不宁”的清凉女性形象，穿得少，露得多

“三国无双”更是一个不可逾越的大门，《三国无双5》经历了人设更改的阵痛，在笔者看来是一个非常明智的举动，就连创造者本人都可以忍痛割爱，为什么国内做不到呢？并不是没有人才，如国漫《火凤燎原》中，就出现了许多令人过目难忘的三国角色，再往近的《三国杀》，也同样有不少卡牌形象脱颖而出，虽然它也有着浓厚的“三国无双”影子。

如果抛开了三国文化，真正的硬伤马上就出来了，国内已经很难找到一款拥有完整而又有趣世界观的新游戏。《古剑奇谭》是一个尝试，但与“仙剑”同门的它，依旧没有走出仙侠这个大框架。目前尴尬的局面是，世界观放在仙侠上就会觉得像三剑，走日系和美系风格又会四不像。整体上来说，缺乏一个能够吸引人的设定。就像是国内剧集清宫剧和民国剧的泛滥一般，似乎所有人都不敢去创造一个新的世界，他们把名著翻拍了一遍又一遍，却从来不去想想怎么写一个新的脚本。《空之轨迹》作为近年来大受好评的RPG作品，与其庞大的世界观设定密不可分，而其略显落后于时代的美工，却能很好地表达出那个世界的韵味——这是日系游戏的强项，恰好是中国游戏的弱项。

诚然，教育制度的扼杀学生想象力，游戏业界向钱看的风气以及市场的萎靡不正，都使得这一个个畸形的游戏新鲜出笼。这不仅仅是游戏界，更是整个国内文化娱乐界的一大难题。在能服务上一代人的艺术家们纷纷离去之后，我们很难在国内找到勾起共鸣的作品，整个社会追韩剧美剧日漫恰好是这一现状的最好体现。放之游戏业界则更为严重，这已经不单单是抄袭一点背景一点BGM这么简单的事情，笔者看到的，是整个中国游戏业界正在慢慢死去——因为源头已经枯竭。

所见即世界，世界即所见。

其实相较于前几年赤裸裸的照搬，现在情况已经有了很好的改善，玩家的口味也开始越来越挑。只可惜这就如同那句经典的老话“玻璃瓶里的苍蝇——前途是光明的，道路是没有的”。

网页游戏，一路好走。P



真的猛爹，敢于直面惨淡的被坑
——“代打封号”事件有感

■浙江 木然

CWLK开放，这段时间国服的新闻挺多。

开荒期黑进度的风波才平息不久，网易又开始折腾人了：某些公会因涉嫌“奥杜尔0灯代打”（所谓‘0灯代打’，简单说，就是为了能够击杀最高难度的Boss，直接花钱请已经完成击杀且非常熟练的玩家或团队登录自己账号代打Boss，花钱的玩家收到的好处不外乎荣誉、成就、坐骑三类）而受到封号处理；几位购买金币的玩家也发现自己的账号突然登不上去了；与此同时各大服务器均有人反映网易GM近来动作频频，无辜中枪的案例越来越多……根据这一系列的封停事件我们有理由相信，网易Boss应该是被人盗梦植入了抽风程序，以至于引发了一连串的异常之举。

咳咳，开玩笑的。网易的“觉悟”虽来得突然，却不难预测。CWLK开放后大量玩家的涌入，致使国服WoWer的素质下限被一再刷新，游戏环境的恶化，让网易肩上的负担越来越重。如果这个时候还不打两声惊雷，恐怕国服真的要成为乌烟瘴气的代名词了。况且比起某公司公然驱赶用户的行为，网易亦非大“二”之辈。如此做法实属迫不得已，玩家在看着，媒体在看着，竞争对手也在看着，“万众瞩目”之下，占据着3D市场半壁江山的网易不得不行。



LK同志的这个冬天有点冷

前些日子和友人闲聊时谈及“魔兽”，吾笑趁国服乃全世界最“目田”的服务器（没有之一），在这里买金、卖卡、代打、代刷皆可明目张胆，且玩家早已对此习以为常。要是到了外服，定然是一片举报加声讨，违规者如过街老鼠，人人得而喷之。想来这也是社会风俗所致——上东京、巴黎等大城市一逛便知，虽然也都有熙攘之地，人来人往处却是秩序井然，插队或推搡者少有，礼让与维持秩序者多见；至于上海之地铁，北京之二环，但逢高峰，必定是车龙长鸣，人海翻腾，一如麦加朝圣，恨不得人踩着人走，车压着车开。地区差异，由此可见一斑。


中国打金仔，干得最多，赚得最少



还记得奈法里安的“游戏开始”吗？

说到地区，我又不得不感叹现今WoWer之幸，就在于我们除国服外还有个台服，说的还是中文，听的还是国骂，唯一需要习惯的，也只有别扭的闽南话和既养眼又伤眼的繁体字罢了。当然，台服对所谓的“增值服务”也是严禁的，一来是暴雪官方的霸王条款里写得分明，二来是智凡迪也不大愿意把“山口山”做成一台ATM机——钱只要我自己赚就好了，买金卖卡代练代刷什么的最讨厌了。

也难怪国服WLK一开，回流的玩家会这么积极。呆在台服对他们来说就如同把一群年轻力壮的汉子关在一座戒律森严的和尚庙里，这个不准干那个也不准做。结果有一天在这座寺院的隔壁又建了另一座庙，而且这座庙里的“和尚”想干什么就干什么。于是这帮饿狼们纷纷跳槽，开始在新的根据地里吃喝嫖赌，并穷尽其能地纵欲狂欢，恨不得让留在原先庙里的“和尚”都知道他们有多么快活。

但是有一天突然和尚庙开始严打，把这帮“和尚”都给抓了起来，并下令从今天起他们也得吃斋念佛。于是这帮汉子们不乐意了：爽了这么久才来，早些时候你干嘛去了？

按这帮汉子的逻辑，他们之所以有权利为所欲为，是因为他们从来都不认为严守佛门教规是一个和尚的准则；就算是犯戒，之前也没人追究过。而现在突然翻脸，实在是叫人难以接受，犯了众怒不说，还把人家四五年的老和尚（玩家）给抓了起来作杀鸡儆猴之用，以彰显佛门铁面无私之作风以及严整教风之决心。

从“和尚”的角度来说，网易的手似乎伸得太长；从新庙附近各种商户的角度来看，网易此举是破坏市场，断人生路；但是对局外人，尤其是那些待在旧庙里幸灾乐祸或冷眼旁观的“和尚”们来说，网易干了一件很给力的事儿，当然这种看法的出现不太可能是因为“和尚”们希望国服能有一个更好的环境，而是……嘿嘿，人心叵测，多说无益，你懂的。。

问题是，“魔兽”的世界这么乱，装纯给谁看？

好了我们再把镜头转向网易，看看这一连串的举措之后这个管事儿的又有什么动作：服务器硬件升级，战网页面更新，付费转服功能已然推出，网络上更是盛传下一个版本3.3即将上线（当你看到这篇稿子的时候这一切可能都已经成真了），哦，还有一个跟WoW无关的消息——“星际2”终于提交审批了。根据这些情报我们不难判断，网易正在酝酿新一波的敛财攻势，这个时间段估计在圣诞节之后春节之前。总之2010年的年末商战，网易准备发大力了——因此它才会这么不遗余力地打击“非法交易”，到头来，为的还是一个利字。封号，不过损失一点小利，随之而来的是正面的舆论评价，以及更多的玩家回流，点卡销售和股票升值，这些才是网易的真实目的。牺牲局部利益以换取最大利益，这招不仅“黄盖”懂，作为“周瑜”的网易高管亦是深谙于心。

至于那些不慎中枪的朋友，我只能说：节哀顺变。面对网易突如其来的大功率地图炮，有人拍手称快，有人扼腕叹息。请原谅我不能立场鲜明地说出自己的看法：往别人伤口上撒盐这种买泡面没料包的事儿断然不能干，向网易开炮驳斥他们的行为又有点儿违背良心。看来我唯一能做的，就只有号召这些兄弟向达人秀里的高逸峰同志学习，自己为自己高歌一曲“从头再来”了——善意地提醒一句，这回“从头再来”的时候可不能再用变速齿轮了，即便这个代理商曾经对我开着16倍速练到60级的事儿无动于衷过。

当然，你能从此放弃“山口山”那更是圆满，正所谓“天涯何处无芳草”，少了“魔兽”地球也不一样在转？反正还有那什么团什么谷什么城的环境等着你去糟蹋，天下之大，又何愁找不到一片同流合污之地？如果能就此脱离网游，那么恭喜你，你已修得正果，从此再也不必担心被某陶或某杨抓去“改造”了。因此我建议你给网易送去一面锦旗，上书“药到病除，功德无量”，也算是对悬“号”济世的网易GM表示一下谢意吧。


倒影背后，艾泽拉斯已不再是曾经的艾泽拉斯

不过当你重新投入工作的时候，另一群人却要面对失业的

困境，他们便是奋斗在游戏第一线的工作室员工。网易的严打，让这些人的生意变得相当难做：烂在手里的金币找不着买家，一身精湛的技艺却只能用在自己的号上。虽然维持一个工作室的成本不高，但是这样的日子一长，那些规模较小的肯定先支持不住，唯有部分客源稳定，渠道多样的大型工作室或公司才能生存下去。只要熬到网易的三把火烧完，3.3一开又是一个春天：代打骨龙、代做橙斧，还有ICC里数不尽的好装备——全都是大把大把的人民币呀。当然，这些甜头是落不到员工头上的，工作室赚钱了，爽的永远只有老板；反之，工作室解散，老板也亏不了多少钱，苦的是那些茫然失措的Farmers。摆在他们眼前的出路无非三条：一，改行干“正经事”；二，再找一家工作室；三，自立门户。遗憾的是按目前的条件，这三条路都不太好走。老大难做，马仔也不轻松啊。


“大灾变”要来了，三石兄，你还淡定的起来吗？

“改善游戏环境”这个口号已经喊了很多年了，能把它落到实处的运营商却是有限。有时候轰轰烈烈的整风运动，往往到最后却成了汤姆和杰瑞的猫捉老鼠——纯粹是做给别人看；有时候一刀下去用力过猛，病根是没了，游戏也连带着一命呜呼。前者装模作样，后者得不偿失，最终都不会有什么好结果。如今国内的运营商，大多是老子的粉丝，崇尚“无为而治”，只不过他们“无为”是“无为”了，离“治”尚有一段距离。就好像我们整天说要提高公民素质，而实际上没有相应的经济发展水平和严密的制度规范想让普罗大众的素质自我提升纯属扯淡。同样，网游社会也是这个道理。我们很难说网易今天做的是对是错，毕竟国服几百万的玩家，它砍掉的只是九牛一毛。甚至，我们在“代打0灯这种行为算不算扰乱游戏秩序”这类问题上都还没有达成共识，又何来“净化游戏环境”之说？以吾之见，此事尚待商榷。若网易真有心整治国服，那我举双手赞同；要是真如之前所说，仅仅是一个面子工程，那我也会毫不犹豫地向它竖起中指，并继续向国服的好友派发前往台服的船票，至少那里还有5年前的影子，以及国服至少一两年以后才能玩到的版本。

言已至此，我不便再多说。通过网易这次堪比哈娜之镰刀的整顿行动，我们又明白了一个道理：不要以为你付了钱就成了上帝，更多的时候，人家是把你当成他的爹，只不过这个爹不是拿来孝敬的，而是用来坑的——从九城时代到今天的网易王朝，不少人早已被代理商坑习惯了，因而也就成了“爹”中的猛士，哦不对，应该是“猛爹”。然而真的猛爹，敢于直面惨淡的被坑，敢于正视淋漓的狗血，这又是怎样的哀痛者和幸福者？玩游戏至此，国人不枉矣。



世间万物都可以明码标价

插播一条新闻：近日，在NGA上流传着一张据说是暴雪官方的时间表，表中记载了“国服3.35版本的开放时间”“暴雪的次世代网游计划”“继CTM以后的资料片”等诸多“内幕消息”。根据圈内多位舅舅所言，此表可信度极高。“漏表门”发生之后暴雪中国的动荡，前总经理叶伟伦的离职也证明了这次泄露事件并不寻常。

也许是受到了“漏表门”事件的刺激，网易不得不加快了3.35版本的上线速度，宣布于1月17号结束国服的S7赛季，紧接着便开放了3.35前置补丁的下载。一切仿佛就如同舅舅所预料的那样发展——至于“今年5月份就开大灾变”，我不发表意见。从原则上来说，我当然希望国服的版本更新得越快越好，这样便可以尽早从拥挤的台服中分流出一部分“体验党”，让广大玩家用不着排完3000+的队伍才能上线，更重要的是，滞留的大陆游客们从此也可以省点儿代理钱了。


学习高哥的精神，吾等终将从头再来

不过身为一名早已见惯各种离奇的“猛爹”玩家，我亦已做好心理准备，坐等网易执掌下的“魔兽”能够诞生更多的“奇迹”。喜欢随机本吗？3.35第一天进去瞧瞧，我保证你会快乐得欲仙欲死的；ICC开启后从0%Buff重新开始？网易还真为回国服抢“首杀”之公会的面子考虑呀；冰龙模型幸免于难？能把这件事拿出来得瑟，我还真分不清该是庆幸还是悲哀了。就按那句老话来吧，“中国特色”嘛，不让人眼前一亮怎么能行？不过切记事先要戴好太阳镜，以免视力受损——网易不是医生，它可不管曾经弄瞎了多少人的氪金狗眼。

听闻暴雪在欧洲和北美两个地区均设立了怀旧服务器，这些服务器中的角色将永远停留在经典的年代，与MC、BWL、TAQ、NAXX为伴，重温当年的激情岁月。当然，国服目前还没有这个打算。

不过很快，CWoWer就能拥有世界上规模最大的怀旧服务器了。

蜘蛛侠 破碎维度

SPIDER-MAN
SHATTERED DIMENSIONS

■辽宁 张艳

为什么要玩这款游戏

本来感觉Beenox工作室不过是一个专门藉由电影改编游戏的代工作坊，它所开发的《功夫熊猫》并不尽如人意，《变形金刚2——卷土重来》也表现平平，然而这部《蜘蛛侠——破碎维度》却给人意外的惊喜和惊艳的感觉。它跳脱了电影剧本的束缚，天马行空，驰骋想像。游戏大胆设定了四位蜘蛛侠角色，他们处在不同的维度空间，拥有各自的特殊能力，世界风貌和关卡主题迥然不同。12个关卡中的反派Boss也性格鲜明，攻击方式变化多端，使战斗充满了新鲜、紧张的刺激感，很有些日式游戏的风范。而且在某些地方还刻意颠覆了以往的设定，比如章鱼博士在本作中是一位身段玲珑的女子。

游戏采用时下流行的卡通渲染技术，描绘出漫画般的画面质感，并且每个维度的关卡主题都有所变化，如暗影蜘蛛侠所处维度是黑白怀旧的画风，而蜘蛛侠2099所处世界呈现的则是电子科幻的味道。游戏的打击感表现不错，战斗中的一拳一脚呼然有声，拳拳到肉，没有丝毫拖泥带水重复无聊的感觉。此外其他值得圈点的地方还有很多，例如首创的蛛网式挑战系统、人物和招式升级系统，以及过关评价等。

总之，这是一部节奏明快、高潮迭起的动作游戏。无论你是喜欢在暗影中潜杀破坏，还是喜欢在第五元素的未来世界漫游；无论你是一名动作游戏玩家，还是一名动漫爱好者，都不妨拿来一试。

精品	总评 8.3
制作	Beenox Studios
发行	Activision
类型	动作
语种	英文
游戏性 Gameplay	8.8
上手精通 Difficulty	8.5
画　面 Graphics	8.8
音　效 Sound	7.8
创　新 Creativity	8.3
剧　情 Story	7.7

大众软件游戏分级 POPSOFT 精 导 级

操作键位

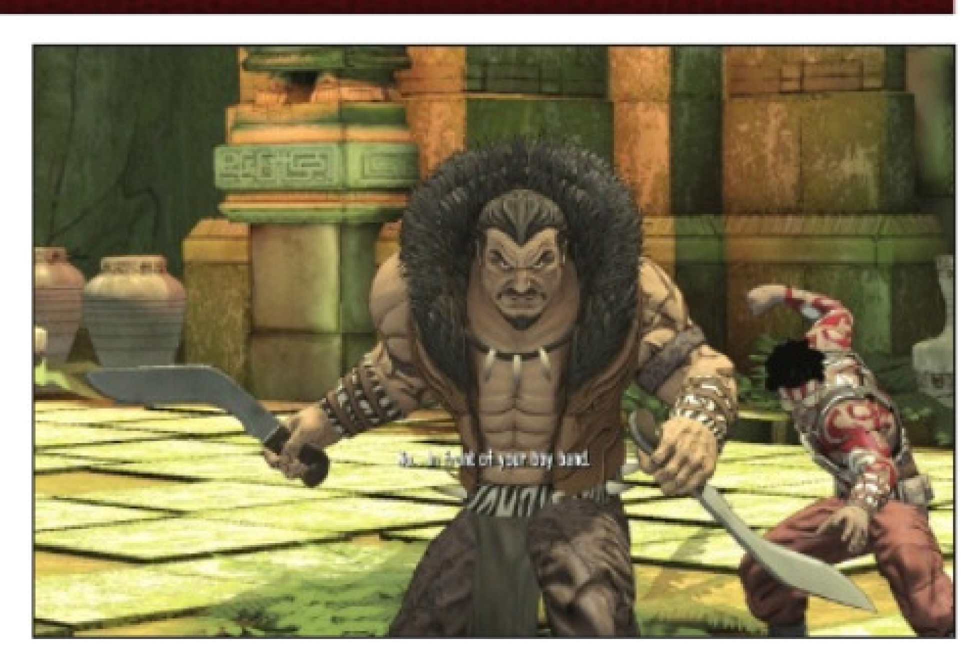
移动：W、S、A、D
跳跃：空格
拳头攻击：鼠标左键
强力攻击：鼠标中键
抓取：Q
发射蛛丝：E
牵拉/摆荡：鼠标右键
狂暴模式/子弹时间：F
防御姿势：左Shift
蜘蛛感官：Tab
命运之网：右Shift

身罩紫袍的秘法师出没在帝国大学的博物馆里，偷取了展柜里一块泛着莹莹绿光的石碑。这时蜘蛛侠出现在他身后，一脚将他踢翻，挥手便是一拳。秘法师连忙将手里的石碑挡在身前，石碑应拳而碎。石碑的碎片随着陡然腾现的绿芒朝着博物馆外飞逝消散，秘法师也捧着手里的一块碎片在空中消失。蜘蛛侠望着眼前的奇异景象一脸茫然，蜘蛛夫人出现在面前，她说那东西叫秩序与混乱之碑，是拥有至强能量的神秘古物，现在它的碎片穿梭到其它的维度空间里，需要联合其它空间的蜘蛛侠将这些碎片搜集回来，否则整个世界就会毁灭。

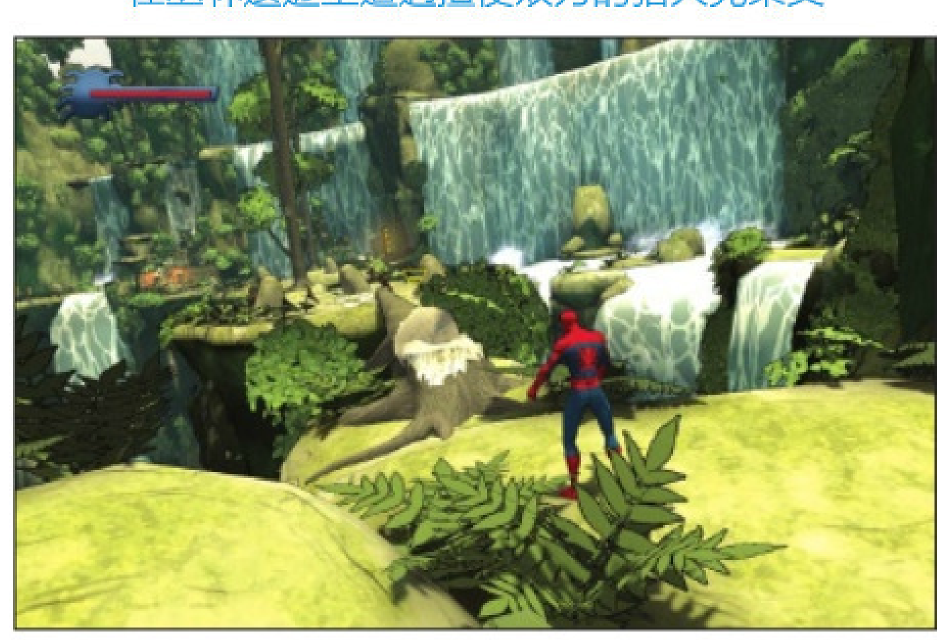
接下来，蜘蛛侠需要穿越不同的维度空间，扮演另外4个自己收集石碑碎片。除了现代的神奇蜘蛛侠，还有20世纪30年代的暗影蜘蛛侠，21世纪末的蜘蛛侠2099，以及另一维度的终极蜘蛛侠。

训练关卡（Tutorial）

这一关是热身上手的指南，流程相当简短。在开始扮演的是神奇蜘蛛侠，按提示跳上排风机平台，连续按两下空格键施展二段跳到达更高平台。跑到大楼底部按W键爬上去，到楼顶按Tab键发动蜘蛛感官技能，它是蜘蛛侠的超视模式，能看清障碍物后面的敌人和隐藏道具，以及敌人的生命状态。用蜘蛛感官调查到碎片的位置，它被埋在一堆废墟里，按Q键弹出蛛丝抓住石板，再连续按Q键将它拉碎，拾取里面的碎片。


在丛林遗迹里遭遇擅使双刀的猎人克莱文

接下来扮演终极蜘蛛侠，按提示走到平台边缘，前面有黄色三角标记，点击鼠标右键发动蛛丝牵拉技能，用它能释放蛛丝快速将蜘蛛侠拉到目标位置，还能顺道将该处的敌人踢飞。沿着隧道跳至中部平台，往前练习蛛丝摆荡技能，跳到空中按住鼠标右键可施展蛛丝摆荡，在摆荡的时候按空格键加速，按住空格键则能往高处或前方进行弹跳。经过连续的摆荡和跳跃，到达末端的平台拾取碎片。


用身体引诱克莱文的狙击步枪射倒树干

这回扮演的是蜘蛛侠2099，身穿高科技纳米服的他身处极具科幻色彩的城市。2099拥有强健的身体，擅长近身格斗。按鼠标左键是轻击，中键是重击，长按鼠标中键能发动挑空攻击，同时配合轻攻击可施展华丽的空中连击。按Q键能抓取敌人，再配合轻击杀敌。将出现的敌人清理掉，走到楼里拿到碎片。

最后扮演的是暗影蜘蛛侠，一身黑衣的他无论攻击和防御都很一般，擅长的是潜行和暗杀技巧。在靠近敌人头顶、背后和侧翼的时候按Q键能施展出束缚暗杀技能。要注意的是，阴影是蜘蛛侠的朋友，暴露在亮光处容易被敌人发现，如果被发现血槽变为红色，这种状态下不能发动束缚暗杀技，逃到阴影里30秒就能恢复常态了。将大厅里的敌人逐个暗杀后，从左边的走廊绕到右边，用蛛丝拉开铁栅门进去拿碎片。

第一幕

1.神奇蜘蛛侠 VS 疯狂猎人克莱文
Amazing VS Kraven

克莱文是名声响亮的猎人，数十年来，在各种打猎比赛中获得了各种荣誉，寻常的猎物难再挑起他的兴趣，直到听闻蜘蛛侠的事迹才重燃热血，将蜘蛛侠定为终生狩猎的目标。

蜘蛛侠在拿取碎片的时候遭到克莱文的暗算，醒来的时候身处峡谷之中，克莱文已经带着石碑碎片逃往丛林深处了。利用蛛丝牵拉和蛛丝摆荡技能沿着峡谷平台一路跳跃过去，注意收集途中的金、银蜘蛛徽章，它们可以补血，还能够让角色升级。

赶到一道大门前，克莱文带着碎片跳到门里去。此时系统解锁命运之网，按右Shift打开命运之网界面，在完成一些挑战事件后，能使蜘蛛侠变得强大并学习新的技能。穿过大门沿峡谷一路追逐，在一道平台上解决掉史莱文召唤出的几名手下。在战斗中按左Shift进入防御姿势，划动鼠标可切换防御的敌人。


在竞技场和克莱文展开战斗

前面的柱子间距较大，需要往前跳起等标志出现再发动蛛丝牵拉飞过去。峡谷两侧的壁室里有敌人和徽章，杀不杀随意。进到一间石室清理敌兵，在这里学习一下翻滚技巧。沿峡谷继续追，前面有克莱文部署的机枪手，对站在柱子上的利用蛛丝牵拉过去踢飞。跳跃连串的石柱和平台，在一间石室里解决伏兵，这里练习发射蛛丝攻击。往前是一片古代遗迹，清理掉敌兵后，前面的门开启。

穿过遗迹废墟来到丛林地带，克莱文躲在远处狙击蜘蛛侠，因此蜘蛛侠在清理敌人的时候要及时换位，避免红圈锁定自己。清完敌人站到平台边缘的大树前，引诱克莱文的子弹射中树干，将它射断搭成独木桥。

往前穿过几间石室来到竞技场，先解决掉一名魁伟的壮汉，然后和克莱文初次交锋。当他在地面时小心他的重击，打掉一定血量后他会飞身到高处，地面上出现尖刺陷阱，立刻用蛛丝飞上木桩，调整视角，冲向他所在的位置把他踢下来，重复地面的战斗。



由背后偷袭操纵重机枪的锤头

打到一定程度进行近身格斗，按屏幕提示来操作，比如Q＋↓是躲闪，W和↑分别是左刺拳和右刺拳，D和←分别是左勾拳和右勾拳，后面的Boss战中经常会遇到这样的近身格斗，重点是及时躲闪，攻击采取哪种招式都无所谓。如此反复打了几回合后，克莱文撞破竞技场的围墙落荒而逃，那一干喽啰也散得无影无踪。

往前追到石室大厅，看到克莱文使用了碑石碎片的力量，能够飞速移动。在他离开后，按Q键启动墙壁上的开关，将升降机平台升至空中，利用它可以跳到四周平台清除敌兵。依次启动墙上五道开关，最后将平台升至顶部。

再次和克莱文交锋，此时他的攻击和移动速度大幅提升，并且在狂暴状态下通体散发金光，此时任何攻击都是无效的。当他逃到附近石柱的时候，迅速调整角度用蛛丝牵拉把他踢下来。将克莱文打残血的时候，他会逃到高处平台，这时飞身上去一记飞脚将他解决掉，然后拾取地上的石碑碎片。

2.暗影蜘蛛侠 VS 锤头
Noir VS Hammerhead

锤头从前是一位黑道人物，在一次混战中头部遭到重创，医生为他安装了铁制头骨才得以生还。他因此失去了从前所有的记忆力，但他的一只铁头却是无坚不摧，连子弹都打不穿，他在黑道更是呼风唤雨为所欲为，锤头的名声于是大盛。

暗影蜘蛛侠出没在上世纪30年代的纽约，他发现一块碎片被锤头拿到了，一路跟踪来到工厂运输站。锤头站在列车前朝几名小弟训话，这时蜘蛛侠沿着钢梁往右行走，等锤头带着三名小弟离开，逐个将下面落单的枪手用束缚暗杀。对于站在亮处的敌兵，动手时需等其他敌人的视线移开。

在铁栅门前看到锤头绑架了一名工人，等他们离开后将余下的两名枪手捆成粽子，跳下去解救工人，他会帮忙打开铁栅门，蜘蛛侠得以继续跟踪锤头。

来到下一区域，这里没有较高的物体可以攀跳，只能在地面行动。耐心等候锤头离开，躲在暗影里将几名枪手暗杀掉，救起第二名工人，他会打开第二道铁栅门。继续走，仍然等锤头离开，右侧有名枪手的视线正对着这边，另一名在附近巡逻，他们很容易发现蜘蛛侠的身影，建议等巡逻兵走到阴影里再动手，或者跳到高处先解决那名不动的。清除所有威胁后，解救最后一名工人。

来到下一院落，跳到路灯上解决下面的枪手，爬墙壁通过窗户潜进车间内部，看到锤头闻听人质被解救的消息，气急败坏的教训小弟。等他离开，沿着上层通道前行到末端，按Q键释放蛛丝打开盖板，穿墙洞来到一间车库。先清平台上的敌兵，往右侧逐个下手，再伺机解决下层，随后有名小弟跑进来发现同伴都消失不见，慌张地找锤头报信去了。

穿过仓库发现锤头的踪迹，他跑到广场一座类似古罗马剧场的圆形建筑里操起一挺重机枪朝蜘蛛侠射击。他站在旋转车厢上，利用周围的探照灯很快就能发现蜘蛛侠的位置。这里的应对策略是，站在黑暗中静止不动，如果被发现就跑到外围的柱子后面躲避，这里是不会被摧毁的，等他失去目标再利用阴影绕到他的身后按Q键偷袭，反复几次就能将他打跑了。



在铁轨上解决掉一群打手

追到走廊，这里敌人喜欢扎堆聊天，等他们分散开逐个击破。爬楼梯到上层走廊，穿出去来到一片货场，敌人劫持了5名工人作为人质。这里要利用复杂的地形逐个清除枪手，集装箱、钢梁和天桥都是藏身和下手的好地方，用蜘蛛感官随时调查敌人和人质的位置，建议将所有敌人清除再救人质。人质需要破门解救，再分别把他们背到逃逸通道口。



扔东西激怒锤头，让他轰掉蒸汽机

救完人质继续追击，锤头在天桥上布署了两列枪手将蜘蛛侠困在铁轨上，在这里他必须肉搏解决掉身周的敌人，如果想要逃跑会遭到枪手的射击。最后的大汉比较难缠，注意他重击时的预备姿势，及时逃离他的攻击范围，之后他会出现较长时间的硬直，迅速冲上前狂殴，最后用终结技打倒他。

锤头跳到一座圆形拱顶建筑里边，利用碎片的能量变得更加强大，并且双手持有枪械，能进行机枪扫射和榴弹攻击。在大厅里有3台蒸汽机，先用蛛丝抓取身周的石块或铁桶朝着锤头抛掷，打中他后立刻躲到蒸汽车后面，发怒的锤头会发射榴弹将蒸汽机轰掉，整座大厅里登时雾气弥漫，这时用蜘蛛感官判断他的位置，纵身飞到他上方的钢梁上，乘其不备予以重击。如此反复3次后他会变得狂暴，朝身周疯扫射，此时要快速奔跑躲闪，等他发泄完一轮弹药后会直线撞击过来，躲开他再从背后抄近施展最后的近身终结技，将其打倒拿回石碑碎片。



和红魔展开最终的决战



2099 VS Hobgoblin

红魔和蜘蛛侠一样有着成功的人生，但他对刺激的犯罪生涯充满了向往。他在偶然的机会找到了绿魔的实验室，得到了绿魔的武器和飞行器，从此以红魔自居为非作歹。

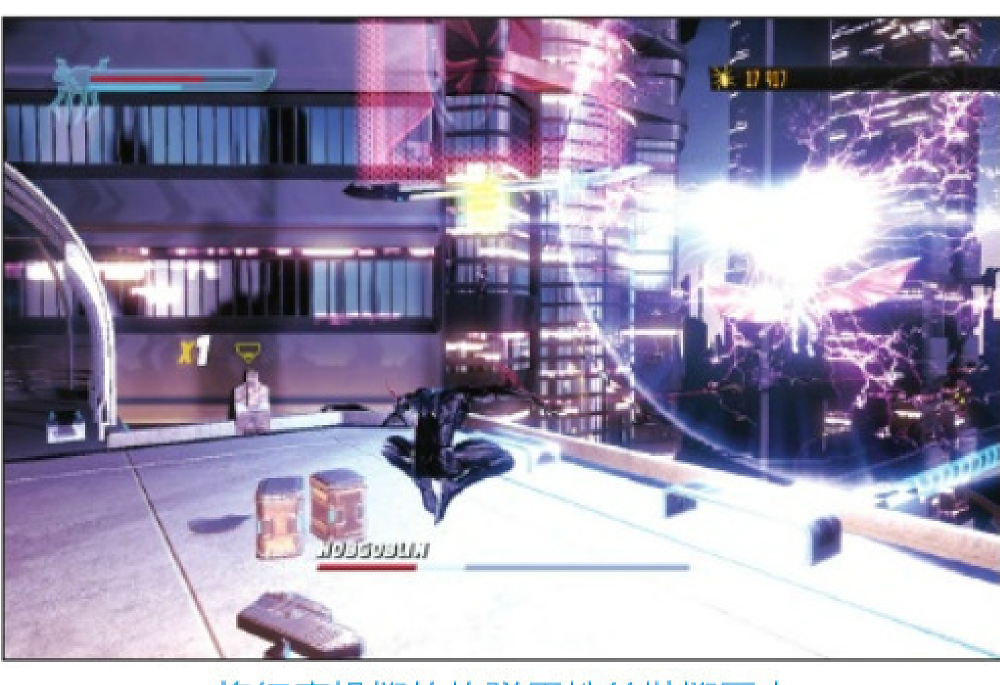
蜘蛛侠2099所在的是未来的纽约城，摩天大楼巍然林立，飞行汽车往来如梭。蜘蛛侠发现一块石碑碎片落在了红魔手里，两者展开了一场激斗，缠斗中两人一起从楼顶飞坠。蜘蛛侠这时要按住空格加速，追逐前面飞行的红魔。在接近的时候按Q键射出蛛丝跳上他的后背一顿狂殴，他会挣脱继续飞行，这里要穿越一条通道，用方向键随时躲避接近的障碍物，最后两人落到一个平台上。

红魔浮在空中发动攻击，他的攻击方式是投掷炮弹，按Q键用蛛丝将炮弹捆缚，再按鼠标左键抛掷回去，等他掉下来近身狂殴，将他打残血再按发动近身终结技。



在飞坠中跳到红魔的后背上进行攻击

红魔空血后逃跑，蜘蛛侠使用蛛丝摆荡追过去，落身到对面建筑的平台上。清理出现的敌兵，进到楼里走廊跑到另一端的房间，这里有几架穿梭机朝里边扫射，跳到空中用蛛丝抓住它们飞踢，直至摧毁。



将红魔投掷的炸弹用蛛丝抛掷回去

纵身荡到前方建筑的平台，从大门里跑出来火箭兵，系统解锁子弹时间模式，按F键发动后，能够轻易躲避飞来的火箭。在解决杂兵的时候，红魔仍在空中投掷炸弹，需要随时观察他的动静，当炮弹飞来的时候立刻弹射蛛丝束缚，再将其反弹回去。

红魔炸毁电梯逃走，蜘蛛侠沿着破损的电梯护壁爬上去，跳到屋里清理敌兵。红魔再次出现，两人展开空中追逐，按空格加速，等靠近用蛛丝跳到他后背猛殴，和关卡开始的战斗相仿，只是在继续下坠的过程中遇到了更多的障碍，要灵活运用子弹时间技能来躲闪。

落身到楼顶清理杂兵，一面接住红魔投掷的炸弹，一面清掉敌兵，将红魔的血炸空后他再次逃走，追到前面的楼里，乘电梯来到楼顶展开最终战。

此时的红魔吸收了碎片的能量变得强大，并且召唤了很多分身在空中。在开始迅速按Q键抓住分身飞踢，可以连续在空中一路踢过去，很快将它们解决掉，随后迎战狂暴化的红魔。他会多出几种攻击方式，一种是掠空飞行投掷一排或两排炸弹，往旁边跑动或者跳跃翻身很容易避开；另一种是空中蓄力后俯冲，落地后散送冲击波，这时要跃过冲击波圈攻击他打断招术；还有一种是跳到中央的平台上召唤分身，同时他会慢慢地恢复血量，这里仍需迅速击破所有的分身，再跳过去打断他的休息。将他打残后，上前抓住他发动近身格击，打倒他拾取石碑碎片。

4.终极蜘蛛侠 VS 光电人

Ultimate VS Electro

光电人本来是一名电工，在高空作业时被闪电击中，非但没有死掉，反而拥有了控制电流的超能力。被人们当成怪物而疏离的他，



跳到设备上躲避光电人发动的地面范围攻击

性格发生了很大的转变，利用这种奇异的超能力横行作恶，报复人类。

蜘蛛侠赶到一座电厂，光电人召唤出一群杂兵攻击过来。先清掉地面的，随后出现的蓝色怪物落在电线杆上远程狙击，不要被它瞄到，接近电线杆调整视角，利用蛛丝牵拉飞身上去将敌人踢飞。

往前追至走廊，不要在两侧电箱的连线上逗留，会被间或发散的电流伤到。前面是一间蓄水大厅，光电人破坏了开关，水流从4根管道直泄而下，很快会将整间大厅淹没。在3层平台上共有4名工人待救，从底层往上救起。将他们救到对面平台上，他们会旋转4只阀门将放水管道关闭，同时打开走廊的大门。

穿过走廊来到有很多涡轮发电机的圆形大厅，光电人站在中央平台从发电机上吸收能量，随后展开初次交锋。光电人有几种攻击方式：浮在空中发射电球，在平台上冲撞，发射激光束，发动大范围脉冲光波攻击，跳到四周的发电机上发射电球。前几种用翻滚或跳跃很好躲避，而脉冲光波最好跳离平台躲闪，在他跳到发电机的时候，用蛛丝牵拉飞上去将他踢下来。趁他攻击的间隙迅速近身狂殴，等他发动攻击再逃开躲闪，他的血被打空会放出狂言逃走。

继续追赶，途中出现红色的奔跑小怪，他们聚集到一块会自爆。还有一种发射光束的绿怪，躲避光束只有连续的跳跃，近身再出招击杀。来到一间圆屋遇到两只浑身带电的红色怪物，此时解锁终极蜘蛛侠的狂暴技能。通过连击数来蓄积怒气，按F键发动狂暴技能，在此状态下攻击力和攻击范围大幅提升，对付成群的杂兵如同砍瓜切菜般轻松。

离开房间，往前是缠绕着蓝色电光的3根电缆，在电缆上前行，光电人会往电缆上发送红色光球。避开那两根闪现红色电光的电缆，蓝色电光的电缆是安全的。穿过平台和走廊来到一座庭院，光电人从很多方型机电设备上吸收能量，随后展开第二轮战斗。

光电人的身周有时笼罩光圈，此时任何攻击无效。光电人的主要攻击方式是地面冲击电波，蜘蛛侠可以跳到设备的塔尖上，也可以跑到设备后面躲避攻击，等他的光圈消失再近身狂攻。打掉一定血后，他会浮到空中吸收能量恢复生命，冲到近身用蛛丝牵拉踢下来，打断他的恢复技能。不久他还会召唤很多的绿怪站在设备塔尖上发射光束，还有蓝怪发射电流狙击，逐个将它们踢飞。

光电人的血被打空后再次逃逸，继续尾随追击，利用空中电缆越过峡谷来到对面的公路上，使用狂暴技能清掉汹涌而来的红怪，跳上去踢飞在电线杆上出现的绿怪。沿公路斜坡跑上去，清完敌兵打开电厂车间的大门。

发电车间里有很多涡轮发电机，光电人将3台发电机的保护装置破坏，致使电流能量阻住了前进的道路，蜘蛛侠需要解救工人来关闭发电机。在开始处要救1名，第2处要救两名，救到工人送往控制平台上，消灭侵袭的怪物直至操作完成。来到车间末端，这里需要解救两名工人来打开大门，同样需要守护到操作完成。

来到外面遇到巨化狂暴的光电人，他只会发射光束攻击，使用二段跳可以避过，发完光束他会转身去吸收电能，这时用蛛丝缚住他的左手，他会用力挣脱，失去平衡的身躯撞在了后面的建筑上，伤掉一定血量。在反复几次后，他会回身双手吸收电能，这时利用空中浮起的杂物跳到他的对面平台，随后他施展自残的捶地攻击，一路快跑躲闪。随着战斗进行，他会不断召唤绿怪红怪，并且战斗区域越来越小，尽量躲避光电人的重击，等他血量耗尽即可发动近身终结技。

保护工人关闭掉前面阻路的涡轮发电机


用蛛丝缠缚光电人的手掌

SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS 第二幕

5.神奇蜘蛛侠 VS 沙人
Amazing VS Sandman

沙人本是一名逃犯，无意间逃到核弹试爆区，被辐射改变了身体的分子结构，他可以随心所欲地控制流沙来改变自己的形体外貌，他这种超能力的克星是水。


浇湿沙人再攻击才会伤到血


拉倒水塔解除沙人的沙暴形态

神奇蜘蛛侠在收集碎片的时候遇到了沙人，沙人抢走了碎片化身沙暴逃走，蜘蛛侠迅速利用空中飘浮的杂物跳到右前方的平台，用蛛丝拉倒水槽和蓄水塔，破坏掉沙人的沙暴形态。接下来是与沙人的初次交锋，在普通形态下沙人是无敌的，将他淋湿成泥人后攻击才有效果。使用蛛丝抛掷地上的水桶或破坏地上管道上的阀门都能将其淋湿，利用这短暂的时机狂攻，当他手中化出巨锤的时候尽量逃开，避开随后而来的重击。

沙人逃跑后，蜘蛛侠连忙追赶过去。在车间里遭到小沙怪的阻击，他们和沙人一样，需要用水桶浇湿后才能打掉血。穿过屋子来到沙漠峡谷的平台，看到沙人正在不远处化身沙暴肆虐为患。利用左边的平台沿顺时针方向跑跳，途中利用空中的漂浮物飞越较远的距离，找到水塔后用蛛丝拉翻它，解除沙人的沙暴形态。

沿矿井追逐沙人，跳落底层解决几只小沙怪，穿出去遇到巨大化的沙人。先跑到两侧吸引他砸那些水车，再攻击浇湿的巨拳，等他吐射沙球，来回跑动躲避，此时两侧的运输线会掉落一些水桶，朝他抛掷水桶，等他的脑袋倒在了平台上面，跑过去狂殴，沙人的血被打空会再次逃逸。

穿出矿井又是一道沙漠峡谷，沙人化身沙暴疯狂肆虐，这里的行动与之前一样，跳到峡谷的另一边拉倒水塔终止他的沙暴形态。稍有不同的是此次需拉倒两只水塔，并且只有消灭平台上的小沙怪，前面的杂物才会出现，杂物飞行的速度会加快，给跳跃带来一定难度。

继续追进矿井，前面的通路被泥沙阻住，旁边有辆钻探车可以利用。到不远处的平台解救一名被沙怪围困的工人，工人会开动钻探车打通道路，不过期间会有两只沙怪过来破坏钻探车，在摧毁车辆之前处理掉它们。继续前行，利用蛛丝往洞口一路荡过去，身后的沙人化身流沙展开追逐，在他赶上之前逃出洞口。

跳落到沙漠峡谷的平台，化身沙暴的沙人将平台卷在当心，3颗巨大的头颅俯瞰着蜘蛛侠，空中有很多的杂物在飞速旋转着，其中还有很多的水桶。站在中央平台，用蛛丝抓住空中的水桶抛掷到任一颗头上，淋湿的头颅坠落到下边，纵身跳到那边的平台奋力殴击，直到头颅消散，再返回中央平台重新扔水桶，如此反复将沙人的血量打空。

6.暗影蜘蛛侠 VS 秃鹰
Noir VS Vulture

阿德里安博士本是一名工程学家，他拥有的奇思怪想让他有很多惊世骇俗的发明。在他遭到武器商人的陷害后，极度绝望中的他开始利用飞行服犯罪，秃鹰成了他的新名字。

暗影蜘蛛侠跟踪秃鹰来到一条小巷，暗夜中的街巷上游荡着几名枪手，飞纵过去将他们逐一捆绑。这里要先上后下，上层的从墙上或跳到背后下手，下层的蹲在电线或电线杆上捆绑。穿过 两条小巷进到房间，解决掉两批打手来到另一边的街道。这里枪手众多，蜘蛛侠选择从墙壁上爬行，不能被探照灯打到，否则会引来冲锋枪扫射。尽量避免直接和街上的敌人冲突，除了站在高处阳台的枪手必须解决掉，余下的全部无视。

跳到院落遇到一群打手，蜘蛛侠陷入敌人疯狂的围攻，这里要小心敌人投掷的雷管，看到落地就尽快闪开，尽量采用游击策略，绕场飞奔，拉开距离，用蛛丝抛掷木箱砸敌，慢慢削弱对方的战力，等小兵全灭再近身打那几个重量级的拳手。

进到仓库与秃鹰初次交锋，他会往身周扔飞镖，蜘蛛侠快速移动躲闪，扔箱子将他砸晕后再近身攻击。打掉一定血量后，他会跳到2层平台休息，这时跳到他身边转动探照灯，害怕灯光的秃鹰惊恐万分，这时跳到他身上狂殴一顿，直到他跌落到底层，重复之前的打法。

秃鹰和蜘蛛侠一起落身到铁路线上，一辆列车呼啸而来。在秃鹰逃跑后，蜘蛛侠利用蛛丝快速往前荡过去，跳落到左侧的屋顶便安全了。利用蜘蛛感官确定秃鹰逃走的方向，继续往前追赶。

前方屋顶有被敌人劫持的4名人质，左右两边各一名，中间两名。解救的时候要多观


在沙暴的中心，空中浮现出三只沙人的头颅

察敌人的巡逻路线，找到空隙逐个清理。有光亮的窗户和屋顶天窗不宜多作停留，将4名人质全部救到撤离点。

蜘蛛侠追到一幢楼前，秃鹰召唤出一群打手便转身逃走。清完打手进入建筑内部，不想遭到秃鹰偷袭。蜘蛛侠醒来时发现秃鹰用燃烧瓶点燃了整幢大楼，楼里有3名待救的平民，分别处在1、3、6层，需要分别找到破损的洞口攀跳上去。每找到一名平民，都需将他背到指定撤离点。救完平民后从楼顶穿出去，秃鹰再度落荒而逃。

落身到工厂车间，利用潜行暗杀解决掉所有枪手，这时有名小弟开门跑进来发现状况，跑去向秃鹰报信。穿过大门沿宽阔的走廊缓缓前行，空中传来秃鹰低沉沙哑的诅咒。进



趁秃鹰僵直的时机近身狂殴



评说 蜘蛛侠可以给ACT带来什么

■陕西 Oracle

脱离了电影，反而有更好的发挥，这就是《蜘蛛侠——破碎维度》在各大平台上的表现。ACT发展到现在，越来越趋向同质化，从成长系统，到技能招式再到解谜冒险，一直沿用着几年前的模式再稍加强化。而这次的《蜘蛛侠》在一定程度上打破了这一传统，足以让名气十足却墨守成规的大作们汗颜。

本作亮点首先来自于成长系统，此前用击败敌人获得的“货币”(多数是“魂”之类的东西)来购买技能是大多数ACT中主角的成长方式。我们对这个源于日式ACT的系统习以为常，它就像RPG中打怪会获得经验一般理所当然。问题在于，这个成长系统对玩家熟悉技能毫无帮助，即使不惜成本为每个技能都制作演示动画，仍然收效甚微。出于习惯，玩家往往会重复使用游戏里他们认为顺手的几种招式，通常还是初级招式。或者又如《鬼泣4》中用来购买技能的荣耀之魂的数量主要取决于过关评价，这样虽然能刺激一些玩家去思考更华丽的打法以期获得更好的过关评价，却也因此显得对另外一些新手玩家不够友好，使得那些新手或“苦手”们陷入了因为掌握技能少而评价低，同时又因为评价低而获得的技能少的恶性循环中，造成了直到游戏打通关却仍有一大半技能还没有见过的恶果。而《蜘蛛侠》则给出了自己的解决方法——技能由大量的挑战锁定，这有些类似于成就系统，只不过更有实用价值，多为鼓励玩家发掘招式的作用，尝试用不同方式去消灭敌人。比如用投技杀死10个敌人可完成一项挑战，抛掷场景物体击中10个敌人又能完成一项，成功防御敌人攻击数次也能开启一项，甚至在Boss战中偶尔把Boss踢飞撞断几根柱子也能开启一项挑战，涵盖了攻防的方方面面，让你重复数次直到把所有技能融会贯通。当你有意或无意完成足够数量的挑战后，便会开启下一阶技能并得到大量奖励，与此而来的便是更多基于新技能的挑战，使玩家在最短时间内熟悉攻防技巧，这样的良性循环是以往ACT中很难见到的。

即使抛开这个别具特色的成长系统，《蜘蛛侠》依然是一款很有想法的作品，游戏里充满了各种不落窠臼的设定。自始至终的Boss追逐战，时刻明确着玩家当前的目标。哪怕在大型Boss泛滥的今天，本作依然“落伍”地安排了数个正常体型的Boss。然而这种势均力敌的高速角逐与激烈对峙所带来的爽快感是那些动作缓慢，只能靠身形耍赖的巨大Boss所不能比拟的。以第一人称进行的QTE也别具一格，虽然到游戏后期不可避免地会审美疲劳，总还是比单纯考验按键反应能力的传统QTE进步了很多。你甚至可以在游戏里看到“第二人称”这种别样的冒险方式。至于独特的闪避系统所带来的演出效果，显然是在向《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》致敬，在卡通渲染的支持下效果并不输于后者。

遗憾的是，与系统的大胆不同，本作的战斗则显得十分保守。欧美ACT受《战神》“荼毒”太深，主角一招一式都透露着奎托斯的影子，具体表现在本作就是恨不得把蛛丝都变成奎爷的链刃。蜘蛛侠招式自由度太低，特殊技无法组合，使得很多蛛丝的妙用无法带入连携，之前出色的成长系统顿时沦为摆设，十分可惜。杂乱无章的视角更是战斗毒药，这些短板都让本作距离”经典”二字越来越远。但无论如何，出现在《蜘蛛侠》中的种种设定均不失为一种有益的尝试，或许这些巧妙的构思会为之后的大作们提供一些有趣灵感，毕竟，ACT已经太久没有新意了。



冲到毒蝎身前发动终结技

到走廊末端库房，和秃鹰展开最后的战斗。

在开始蜘蛛侠被秃鹰牢牢抓住，这时按提示用S＋↓键躲避他的撞击，然后用左右拳来狂殴他的脸，直至他松手。此时的秃鹰吸收了碎片的能量，移动速度变得更快，他会蹲在箱垛上朝蜘蛛侠扔燃烧瓶，并不时地跳到二三层平台。当他在底层的时候扔箱子砸倒他，冲上去近身狂攻。在2层的时候可利用附近的探照灯伤害他，当他跳到横梁上的时候可将其踢下去。将他的血打空后进入近身格斗，用S＋↓键躲避他的撞击，再用左右拳将他打倒，拿到石碑碎片。

7.蜘蛛侠2099 VS 毒蝎
2099 VS Scorpion

毒蝎拥有强悍的力量，体力、耐力、敏捷和反应能力都与蜘蛛侠难分伯仲，最具特点的是那条强而有力的机械尾巴，是具有强大伤害力的可怕武器。

毒蝎带着石碑碎片逃到了一幢摩天大楼中，蜘蛛侠如影随形，追踪而至。大楼前卓然站立着一名魁梧的钢甲警卫，手里挥舞着硕大的巨刃，并且会发射导弹。用蛛丝抛掷铁箱砸他，用跳跃躲避跟踪导弹，瞅准时机冲近身前狂击。清完一批警卫进入大楼，走廊上出现盾牌兵，正面攻击无效，只能绕到身后来杀。地上会自动繁殖出来一些蝎子卵，靠近的话会自爆，它的液体有强大的腐蚀性。在这里用蛛丝抛掷蝎卵腐蚀风扇和大门，本关的风扇后面都有徽章和其他收集物品。

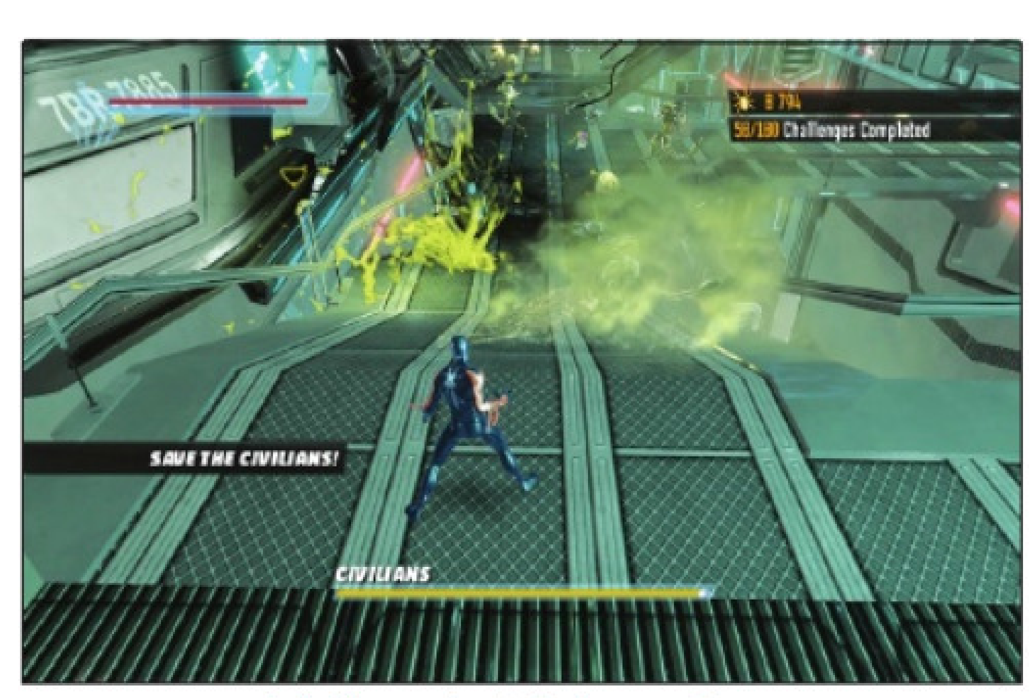
来到大厅看到毒蝎逃进对面的大门，一些小蝎子正在追杀下层的科学家。跳下去分别到左右两侧平台，扔蝎子卵腐蚀大门，里面的地上满是酸液，用蛛丝荡过去救起科学家，然后将他带到上层平台的大门前。在两名科学家操作终端的时候，全力消灭出现的小蝎子，直至大门开启。

走廊上酸液横流，用蛛丝荡过去，在大厅里和毒蝎展开初次交锋。开始他冲到身前用蝎尾攻击，按住左Shift再按空格翻滚躲闪，或者按方向键躲避攻击。当毒蝎附到墙壁时朝蜘蛛侠投射蝎卵，奔跑躲闪，用蛛丝将蝎卵抛射回去，他会掉落到地上，迅速冲至身前按Q键发动终结技，他会大量掉血，如此反复将毒蝎赶跑。

掉落到屋子里清除警卫，赶到车站发现小蝎子们正在肆虐为乱。这里有7名待营救的平民，将他们转移到撤离点，毒蝎的身影在前方出现，追至对面平台，看到警卫和蝎子两大军团陷入混战。杀进内部房间，剿灭里面的小蝎子，正中的电梯门打开，乘电梯来到大楼顶部天台。

大批的警卫赶来围剿毒蝎，蜘蛛侠帮忙清理大部分的小蝎子，毒蝎摧毁一架穿梭机飞坠下去，蜘蛛侠连忙尾随追逐，躲避身后的残骸，一直坠落到大楼的底部，这里显然已经成为蝎子的巢穴，下面和毒蝎进行最终战。

毒蝎初期会从墙上往地面冲击，跳跃躲闪即可，趁其硬直冲过去狂殴。等底层散发起绿色毒雾时跳到上层平台，毒蝎继续跳跃攻击，有时钳子会卡在地上，有时是尾巴，趁此时机上前攻击。战斗期间他会跳到空中悬吊的残骸上发射蝎卵，将蝎卵抛回去，它会腐蚀到顶部平台。如此反复4次，顶部平台中央部分全部腐蚀掉，穿梭机残骸坠落下来将毒蝎砸死。



在车站里要解救七名受困的平民

8.终极蜘蛛侠 VS 死侍
Ultimate VS Deadpool

死侍本是一名政府特工，因为受到毒瘤的困扰而自愿参加Weapon X计划，将金刚狼自愈能力的基因植入体内。手术使他获得超出常人的能力，同时失去了原来的容貌，情绪和精神变得极不稳定，成为一个自以为天下无敌的精神病。他作为实验失败品被关进了监狱，那些失败品展开一场死亡游戏，看谁先被折磨死，他强大的愈合能力总是让他绝处逢生。

终极蜘蛛侠为了拿取作为奖品的石碑碎片，参加了死侍组织的电视节目，这里是经过改造的钻井平台，需要破坏掉摄影机才能前进。在开始进屋打坏一台摄影机，出去后听


这回的对手是唠唠叨叨，神经兮兮的死侍

死侍说明游戏规则，接下来开始行动。那些杂兵可以无视，用蜘蛛感官调查摄影机的位置，它们都比较好找，一路收集徽章恢复血量，逐个摧毁它们。

接下来出现4部摄影机，这几个的位置稍难发现，需要仔细观察和判断。一部是在空中飞行的，需要爬到高塔上踢毁。一部需要找门进一间屋子，在里面会遇到手持巨锤的红甲大汉，使用狂暴模式清掉杂兵，在他抡锤回旋攻击后近身猛击，解决后摧毁屋里的摄像机。还有一部在铁丝网后面喷射火焰，需要从左边的排风管道爬进小屋摧毁。最后一部在有巨大玻璃窗的演播厅里，需要从侧面高处平台找门进去。这台摄像机不能近身摧毁，需远程扔杂物砸掉它。



将出现的所有摄像机摧毁才能延续剧情

蜘蛛侠遭到偷袭，醒来后追到甲板和死侍展开初次交锋。他的攻击方式只有双刀和枪械，难度不大，唯一要小心的是地上的触发式炸弹。将他打掉一定血量，他会跳到周围的平台上去，绕到他身后偷袭。他的血被打空后会乘快艇逃跑，蜘蛛侠追过去进到一座平台的竖直管道中。从管壁往上爬，途中避开间歇喷射的蒸汽。出来后要摧毁出现的9部摄像机，其中有6部是挨在一起的，很容易清除。有一部在铁丝网后面，需要拉开通风道盖板钻进去清除。还有两部是在空中飞行的，需要爬到高塔上逐个踢毁。这时又出现7部摄像机，还好它们的位置比较接近，逐台扔杂物或从背后摧毁。接下来出现的两部摄像机，其中一部在演播厅里，进去后大门紧闭，摧毁摄像机后又会出现另外两部，清完杂兵后打开大门。再前往有许多管道和大罐的区域摧毁另一部摄像机，随后附近还会出现摄像机，全部清除后追击死侍进到一间控制大厅。

先用狂暴模式清掉大群杂兵，随后会有持锤大汉现身，站到炸弹附近引诱他发大招，轻松将他炸死。来到外面平台，用蛛丝沿着管道线一路荡过去，遇到高台要直接牵拉上去，避免被扑来的海浪吞噬。跳到第3座高台后，前方巨浪滔天扑面而来，蜘蛛侠跑到右边的跳板上，看到下面有艘轮船被巨浪席卷过来，利用船上的桅杆一路跳过去，一直飞身纵到一座平台吊车的集装箱上避开巨浪。



在海上竞技场和死侍展开最终对决

来到这座钻井平台改造的竞技场，蜘蛛侠向死侍讨要自己的奖品，死侍却扔给他一块山寨货，看来一场战斗是不可避免了。

死侍吸收了碎片能量幻化出两个分身，打哪个都是掉总血量的，当打掉三分之一的血量时他们会离场休息，留下的蜘蛛侠要躲避掉落的炸弹。几番炸弹攻击后死侍和分身重返场内，展开下一轮战斗，直至将血槽打空，死侍倒地呼呼作睡，蜘蛛侠上前拾取石碑碎片。

就在蜘蛛侠将石碑碎片交到蜘蛛夫人手上的时候，紫袍秘法师赶到，以蜘蛛夫人的性命要挟，逼迫蜘蛛侠收集余下的碎片交给他。

SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS

第三幕

9.神奇蜘蛛侠 VS 红坦克
Amazing VS Juggernaut



蜘蛛侠和红坦克搏斗的时候，银貂女乘直升机出现

红坦克的本名叫凯因马可，他在东方古国的丛林里找到一座神殿，因触摸了祭坛上的红宝石而拥有了邪神赛托里克的力量而成为红坦克。他无尽的力量几乎无坚不摧，坚硬结实的肌肉使他很难受到伤害。

蜘蛛侠在建筑工地发现了一块石碑碎片，不想红坦克的庞大身躯出现，两者正在争夺之际，银貂女乘直升机赶来，操纵机舱里的重机枪疯狂扫射。蜘蛛侠知道她是跟踪红坦克而来的，使用蛛丝拿到红坦克头上的定位发射器并抛得远远的，银貂女连忙追逐而去。

接下来是与红坦克的初次交锋，他的攻击方式有冲撞、捶地攻击、抛掷水塔和汽车几种，在捶地攻击和抛掷物体后会有较长的硬直时间，这时冲过去近身狂殴。相较之下，冲撞后的僵直比较短暂，所以要见好就收，打几下就闪。将血打空后，暴怒的红坦克将蜘蛛侠抓起来抛到另一边的街道上。

此时银貂女去而复返，指挥一群忍者冲了过来。这时不要在中央街道上逗留，会遭到直升机的攻击，在两侧的平台上将来敌解决掉。清场后直升机会飞走，随后红坦克破墙而出，跳上一架直升机离开，同时从另一架直升机上跳下一队盾牌兵。蜘蛛侠要先跑去将那名红甲队长解决掉，而后再回去收拾盾牌兵。清完盾牌兵进到建筑内部，红坦克在对面投掷杂物，追到近前红坦克逃离，银貂女将出口堵住。接下来要在底部清理大批的士兵，由于敌人数量众多，建议快速移动，将敌人分散开逐个击破。清完士兵后银貂女乘直升机离开，蛛蛛侠跳到建筑外面。


清除掉工地里的忍者和士兵

前面的建筑入口被石板阻住，用蛛丝拉开它。进去遭遇大批敌兵，这里不用恋战，飞身到二层平台，收集徽章回血，跑到对面墙壁拉开一道盖板穿到另一边。无视下面那些士兵，飞身追击对面的红坦克。穿过管道来到外面，看到银貂女朝红坦克攻击，暴怒的红坦克撞倒了一幢大楼。

蜘蛛侠附身到一架直升机上，看到红坦克撞断了燃气管道，于是落身到平台上，分别解救广场上的3名工人，将他们送到3座控制平台上，他们协同工作关闭了燃气管道的阀门。蜘蛛侠继续追赶，红坦克利用空中的直升机跳到大厦顶部，朝底部的蜘蛛侠抛扔杂物。利用这些杂物，用蛛丝牵拉到达中部平台，再爬脚手架来到顶部天台，和红坦克进行近身格斗，几回合后将他飞踹下去，整座大厦随之坍塌。


和红坦克展开近身搏斗

落身到底部，红坦克使用碎片的能量得到强化，小心躲避他的重攻击和范围攻击，趁他放招后的硬直时间近身猛击。不久他会增加合掌冲击波攻击，此时跳到他的身后来打。随后还有强大的双拳捶地、裂地和空爆攻击，等他发完大招会有短暂的喘息时间，此时近身按Q发动终结技能大量扣血，最后终于将红坦克的血量打空，上前拾取石碑碎片。

10.暗影蜘蛛侠 VS 绿魔
Noir VS Goblin

绿魔的前身是一名冷酷的企业家，在一次化学注射实验失败后，他成了双手沾满鲜血，戴着地精面具的绿色恶魔。他拥有超越常人的力量、速度、耐力和愈合能力，借助滑翔飞行器和南瓜炸弹，成为蜘蛛侠最危险的敌人之一。

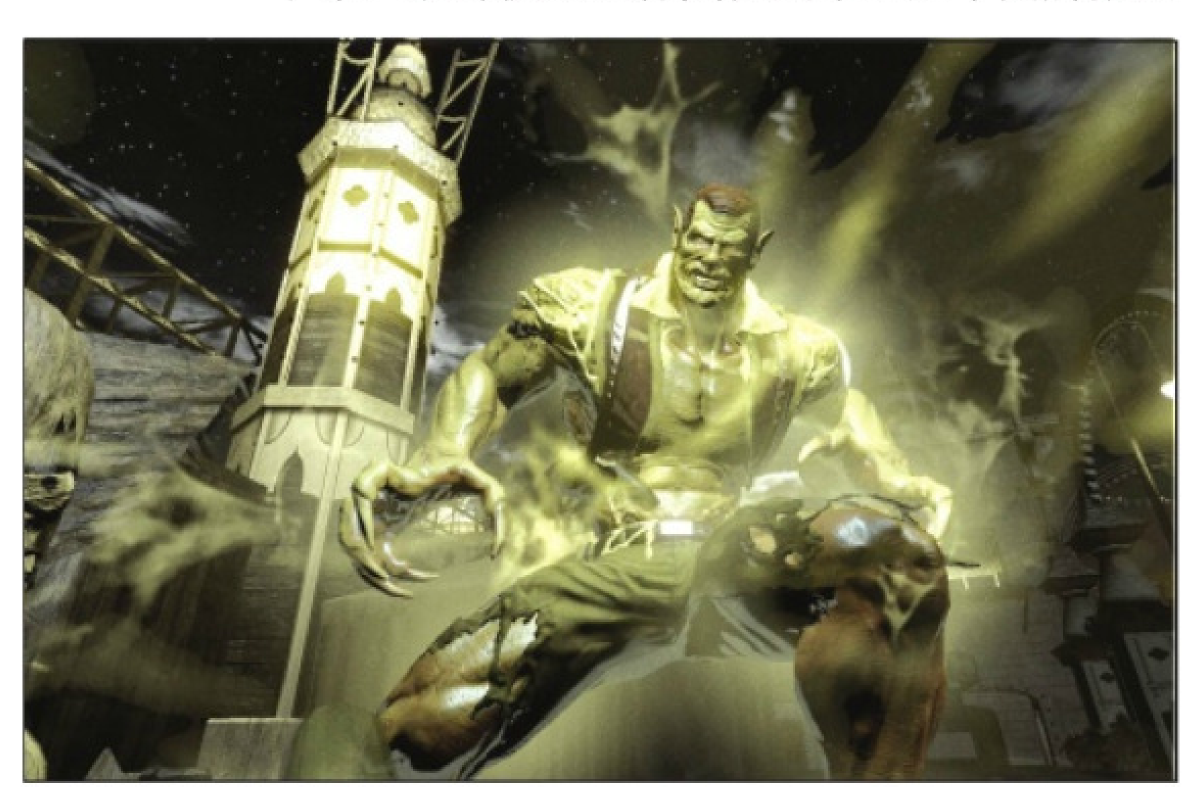
蜘蛛侠跟踪绿魔来到一座游乐场，跃进园区发现有3名游客被劫为人质关在牢里，他们都分散在相对独立的区域，需逐个清敌搭救。首先清除哨塔和屋顶等高处的敌人，逐层往下面清理过去。需要注意的是，燃放的焰火会将阴影处照亮，因此行动必须迅速，停留时尽量站在敌人的视野之外。救完3名人质后来到小丑雕像的大门前，绿魔撞出门外展开近身格斗，躲过几次攻击并将他修理一顿，他会狼狈逃窜。

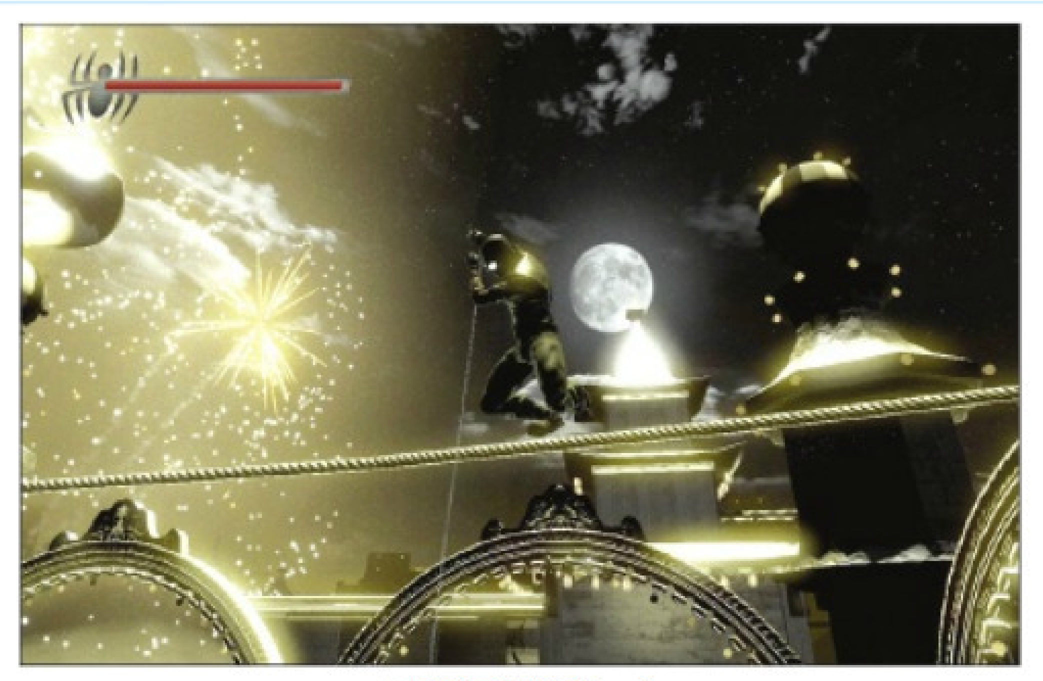
之后穿门进到一顶幽暗的帐篷里，正当蜘蛛侠调查一个球体的时候，灯光乍亮，身周站满了打手，于是展开一场混战。尽量将距离拉开再打，避免被敌人围击，同时注意地上的手雷。清完杂兵再度和绿魔近身格斗，打完他还会逃跑。

追至帐外，看到绿魔逃进下一道小丑大门。前面园区的牢笼里有3名人质，空中电线是带电的，不能直接踩上去。先营救右边屋顶的人质，他会拉下墙壁的电闸，利用空中的电线接近下一座牢笼。前两名人质都关在屋顶的牢笼里，不用理会下层的敌人。第3名人质关在塔底，需要从上到下的清敌，将人质背到指定地点，他会过去拉电闸，所有敌人撤进小丑门内。

在里面有一圈小丑门，需要选择正确的通道，观察小丑眼睛转动最快的那道门就是正确的。穿过走廊进到一间颠倒的房间，遭到毒气暗算后视野模糊，在这里要解决掉一批打手，包括挥舞巨锤的壮汉。清完后墙壁上出现一道小丑门，对面还有两挺机枪，这里要避开探照灯光爬进门里，被灯光照到会遭受机枪的扫射。穿过走廊到下一房间，在这里再次和绿魔近身格斗，最后蜘蛛侠被甩出屋外。

沿街道前行，绿魔将庞大的摩天轮拆了下来，蜘蛛侠迅速将困在汽车里的平民解救出


和绿魔展开近身搏杀


风高月黑杀人夜

来。进入马戏团表演馆和绿魔展开最后的决斗，任何正面攻击无法伤害他，只有绕到背后来打。绿魔比较常用的攻击是咆哮，只要跳跃避开地面上的绿色气波即可。在成功攻击几次后，场馆的灯光会黑暗下来，此时跳到高处按Q键偷袭，能伤到他大量的血。灯光亮起后，绿魔会找武器攻击，在他重击之后会有较长的硬直时间，是出击的好机会。等灯光暗下来再跳到上边偷袭，之后他会召唤杂兵助阵，不用纠缠于杂兵，在绿魔的强力范围攻击下，那些杂兵会很快被歼灭。最后绿魔的攻击会加快，硬直时间变少，这时要灵活出击，打几下便跑，磨光他的最后一滴血。

11.蜘蛛侠2099 VS 章鱼博士
2099 VS Doctor Octopus

章鱼博士是天才科学家，为了让自己能在安全距离内研究辐射原料，他在自己的后背安装了四根机械手，不料在突变基因的实验失败后，这些机械手永远地留在了他的后背，如同章鱼一样，他的性格也变得疯狂而偏激。

难以想像的是，蜘蛛侠2099发现这个维度里的章鱼博士却是位性感女子。在开始展开空中追逐，利用子弹时间躲避空中出现的铁索，最后跟随章鱼博士来到研究所的反应堆控制室，蜘蛛侠不幸掉落到下方区域。要想返回到控制室需关掉4条输送能量的管线，完成的顺序随意。

在Lab1方向的通道内先清理底部的机械改造怪物，大怪会跳到空中浮台上，纵身踢之，落到地上再狂殴。出现的小怪聚集会自爆，可将它们引到大怪身周爆掉，很轻松地除掉大怪。将几只大怪清除后，中部平台的大门开启，进到控制室看到全息机上的章鱼博士影像，在她身后拉动开关。

前往Lab2方向的通道，在这里与章鱼博士操纵的机械爪战斗，站到地面出现的圆形蓝色区域，等机械爪攻击的时候跳开，电流会使机械爪和章鱼博士麻痹，此时迅速跳到机械爪臂，按Q键施展终结技攻击，如此反复将章鱼博士赶跑。进到控制室遇到一名科学家，他会前去解除控制开关的屏障。此时大群敌兵涌来，需重点守护那名科学家。要优先解决两名盾牌兵，其他兵力尽量吸引到一起用空中捶地攻击。等到屏障消除不必恋战，跳到高处去拉开关，然后迅速撤离此地。

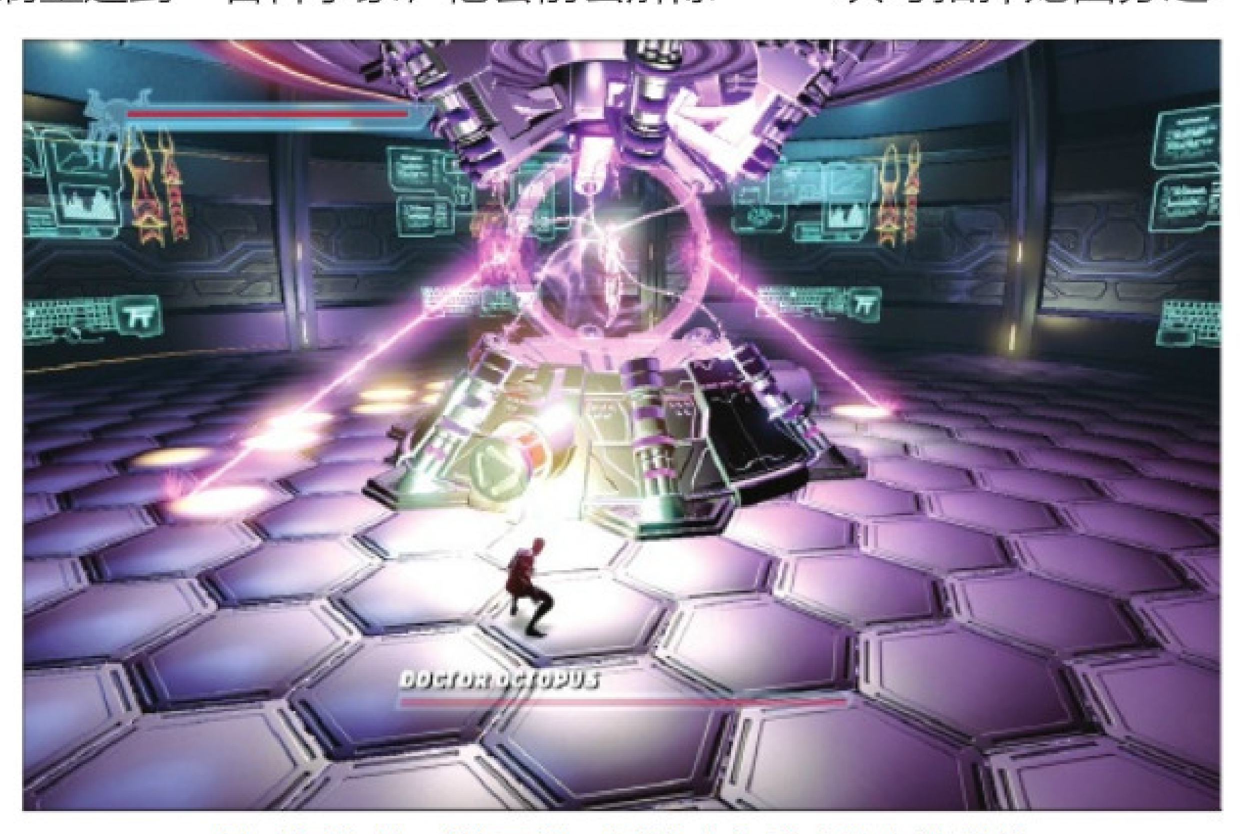
前往Lab3方向的通道，先清掉底部的4只大怪，中部平台的门开启。进入培养舱，这里涌现大批自爆小怪，清除后打开大厅的门。大厅里共有3名女科学家待解救。分别到两侧平台清怪，将科学家全部背到前面控制室外的操作终端，打开大门。进到里面继续战斗，那种手挥巨刃的巨人，可吸引导弹来轰杀。清敌后跳到上层平台拉开关，迅速离开这里。

前往Lab4方向的平台，在这里再度遇到章鱼博士操纵的机械手，只是多了一些小怪干扰，解决方法与Lab2相同。赶跑章鱼博士后，进到培养舱解决掉一群自爆小怪。来到通道，解救科学家来打开前方的屏障。进控制室跳到上层拉开关，此时通往反应堆的4条管道全部封闭。

这时要快速离开这间控制室，途中搭救之前营救的科学家，逃到培养舱便安全了。返回到反应堆控制室，与章鱼博士进行最后的决斗。

这个维度的章鱼博士是位女子

在初期章鱼博士会发射两道激光束攻击地面，跳跃避开光束，并且不能踩到那些灼热的地板块。在光束离开后，迅速站到开关前按Q键将它拉出来，拉开3个开关切断她的能量供给。此时章鱼博士的保护罩消除，按Q键纵身过去飞踢，章鱼博士掉落到地面上。第2阶段章鱼博士会带着护罩追逐冲撞，所经之地会变得灼热，这时用蛛丝摆荡躲避她的追击，等她释放完一次冲击波会悬在空中吸收能量，这时迅速冲上前将她踢开，并跑到身前发动终结技，一次可扣掉她四分之一的血量。成功3次后，她会跑到中央平台充荷能量，然后浮到空中。第3阶段章鱼博士会飞在空中用激光攻击地面，同时释放小怪来攻击蜘蛛侠，将那些小怪打倒会留下会爆的小球，将它投向空中的章鱼博士可造成一定的伤害，直到将她血量打空，上前拿到石碑碎片。



拉动圆台的三道开关，切除章鱼博士的电能供给

12.终极蜘蛛侠 VS 屠杀
Ultimate VS Carnage

屠杀在监狱里结识了毒液布洛克，后来寄宿在毒液体内的外星生物繁殖了后代，屠杀有幸成为其宿主。拥有超能力的他，手脚能粘附于大多数物体表面，并且具备超越常人的敏捷和力量，甚至需要蜘蛛侠和神奇四侠联手才堪匹敌，他无疑是蜘蛛侠所有对手中最为强大和恐怖的怪物。

为了对付秘法师，蜘蛛侠前去找惩罚者独眼侠帮忙。赶到神盾局的基地，发现这里的工作人员被神秘生物感染，成为一种类似丧尸的存在，蜘蛛侠立刻意识到是屠杀侵袭了这里。穿过房间和走廊来到一座大厅，地上倒满了被感染的守卫，如果跳下去他们会全部爬起来围攻蜘蛛侠。在这里不必恋战，只需呆在高处等丧尸们聚集到一起，再纵身飞跃到另一端的大门前，按Q键开门进屋子。

这里有一群丧尸在追杀一名女科学家，蜘蛛侠切换狂暴模式将丧尸清除，科学家会打开左侧的大门。在屋子里看到屠杀正在感染工作人员，一名重甲机器人过来攻击，屠杀抽身逃跑，机器人将蜘蛛侠当成了入侵者，在它喷火和重击的时候要远离，远远地扔箱子和铁桶来砸，趁其硬直用蛛丝牵拉至近身攻击，当它举手抬脚时再跳开。

放倒机器人后打开铁门，往前穿过机库和庭院，看到防御部队正在围击屠杀。对那些士兵可以无视，一路追击屠杀，来到一间机库，消灭地面上的丧尸，有一侧通风管道会掉落一截，从露出的管道爬进去。落身到控制室，清掉两名丧尸，拉门来到圆形大厅，这里出现大群的感染变异生物，用狂暴模式清除，一侧的铁门开启。来到下座大厅，仍是一片混乱的打斗局面，不用理会他们，纵身跳到左上方平台解救一名科学家，从右上方炸开的墙壁缺口穿出去，将他带到相邻的房间里。之后从打开的门出去，望到盘根错节的庞大血红生物，清掉地上的成群小怪，一道大门缓缓开启。

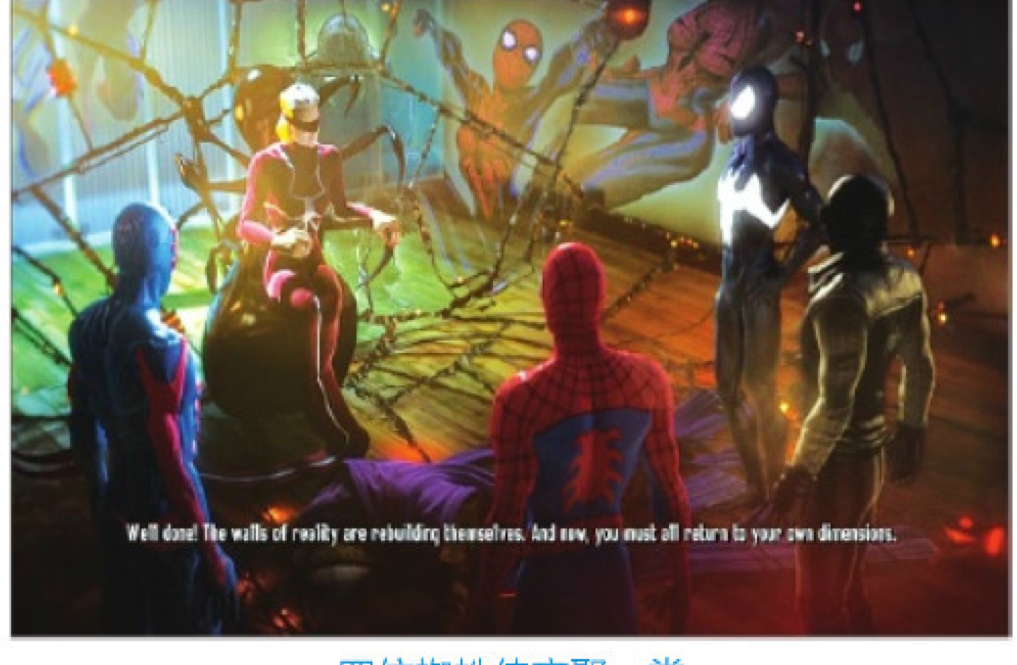
来到户外和屠杀初次交锋，他的攻击形式不多，咆哮时地面会出现穿刺，迅速跑动闪躲。在地面上出现密集的生物网络时会伤血，需跳到高处躲闪。趁他攻击的间隙冲过去攻击，对他伤害最大的方式是等他跳到轮胎上面的时候踢飞他，他会被火焰大炮轰上天空。

将屠杀打跑后，身后有艘飞船飞坠过来，用蛛丝摆荡逃离险境。落身到机库，屠杀驾驶一架穿梭机逃离，蜘蛛侠追到附近的一座圆塔房间内。穿过房间从窗户跳出去，沿着塔壁的围栏走动，再沿墙壁往上攀爬，找到破碎的窗户进屋子。清掉一群小怪，另一道窗户被撞开，再次来到外面爬墙壁，最后在塔顶见到屠杀的外星生物状态。

屠杀处于孵化状态，一些机器守卫正用火焰烧他，这时要保护它们，清除掉前来围袭的小怪。屠杀恢复人形进行近身格斗，打中他几下会挣脱出去，并将附近的机器人全部摧毁。接下来便是之前经历过的战斗，趁其发招后的硬直时间近身攻击。不久他又会化为孵化状态，蜘蛛侠则继续保护刷新的机器人，烧烤到一定程度他还会再跳出来，如此反复直到将他击败，拾取石碑碎片。

终幕

SPIDER-MAN SHATTERED DIMENSIONS



四位蜘蛛侠齐聚一堂

拿回的最后一块石碑碎片也被秘法师抢了去，得到完整石碑的他拥有了毁天灭地的力量。蜘蛛夫人对蜘蛛侠说，只有召集4个维度空间里的蜘蛛侠，集结他们的力量才有可能应付如今强大的秘法师。

秘法师逃到一个扭曲的空间里，首先登场的是暗影蜘蛛侠，利用破坏的漂浮平台往前跳跃飞纵，注意当秘法师的手上发射强光的时候，蜘蛛侠需躲在阴影里，否则会招致落石攻击。跳到秘法师所在平台后，沿着墙壁爬到顶部，按Q键施展终结技将他撞落下去。

第二个出场的是终极蜘蛛侠，秘法师在平台上召唤出大群小怪，蜘蛛侠用狂暴模式清除。秘法师随后召唤出来一些闪烁紫电的漂浮球体，它们能召唤怪物攻击，在紫电消失的时候将球体踢爆，从而对秘法师造成伤害。之后转换几道平台重复之前的战斗，将血扣空后上前发动终结技。

第三个上阵的是蜘蛛侠2099，他和秘法师展开空中追逐战。用空格键加速飞行，途中躲避秘法师的陨石攻击和符文攻击，追到近身按Q键施展终结技，拼力攻打他的头盔面罩，如此反复3次便告成功。

最后参战的是神奇蜘蛛侠，他要做的是前往秘法师身周的3座平台清扫小怪，用重击的范围攻击很轻松解决。清完小怪再用蛛丝拉动平台边缘的石块砸向秘法师的面罩，成功3次后秘法师会伏在平台上休息，此时迅速荡过去施展终结技，成功地打倒了秘法师，拿回了复原的秩序与混乱之碑。

石碑复原后，扭曲的宇宙维度恢复了本来面貌，4位蜘蛛侠分别回到属于自己的世界里，继续打击罪恶，维护世界和平。P



《职业进化足球2011》豪华攻略

■本刊编辑部：单刀不进莫为奇 卡麻子 西豆腐

引言：一年一度的“实况”新作《职业进化足球2011》（以下简称PES2011）已经推出一段时间了，尽管现在FIFA重新崛起的势头强盛，但由于PES系列这些年太深入人心，再加上FIFA11的PC版多少还是有些诚意不足，所以很多玩家依旧选择了驻留PES的阵地。PES2011对于前作来说的改进不可谓不大，而且这些改进确实是在往更好的方面发展。本期我们推出这篇豪华攻略，将PES2011的技战术打法特点和玩家最喜爱的大师联赛、绿茵传奇两个模式一网打尽。下面就正式开始吧——爱实况，爱足球！

精品 总评	8.8
制作	KONAMI
发行	KONAMI
类型	体育
语种	中文
游戏性 Gameplay	9.0
上手精通 Difficulty	9.0
画　面 Graphics	8.5
音　效 Sound	8.0
创　新 Creativity	8.5
竞技性 Athletics	9.0

一、技战术基础心得

如果你是个纯熟的盘带党，不管用什么队，都可以控制手里的球员连过数人，那么完全可以忽略战术啊、阵型啊“神马”的，但撇开PES系列一贯的缺点（比如AI）不谈，PES2011还是很适合来打地面配合的。

我们知道，过去几年的PES游戏尽管一直有“慢下来”的呼声，但这一点之前几代并没有真正做到，特别是由于制作者和部分玩家对速度的偏爱、头球的高进球率等因素，最终边路突破、下底传中成了近两年比较流行也比较简洁的打法。与以前相比，PES2011有两个明显的变化，一是绝对速度的弱化，让你很难靠突然爆发之后的大步趟球摆脱对手，就算是速度之星，如果只想靠全速奔跑突破，在边路的日子也不好混。另一方面，PES2011把带蓄力槽的传球作为卖点，最直接的变化就是对直塞球的强化，这一点大家都可以明确感觉到，只是这个“强化”一定要打个引号——因为强化效果一方面来自对直塞球的AI、线路的调整，让传球线路更好；一方面也来自对方后卫的相对“弱化”，有时玩家的意识已经觉醒了，但电脑控制的后卫对对手的直塞球竟然毫无反应（或

是由于视角等因素，很多玩家感觉后卫已经站好位了，却生生断不到球）。

以上的变化提醒我们，重拾PS2时代许多人喜欢的以地面配合为主、以简练的假动作过人为辅的打法在PES2011里大有用武之地。下面以地面配合打法为基础，介绍几点心得：

1.战略、球队风格和总教练编辑

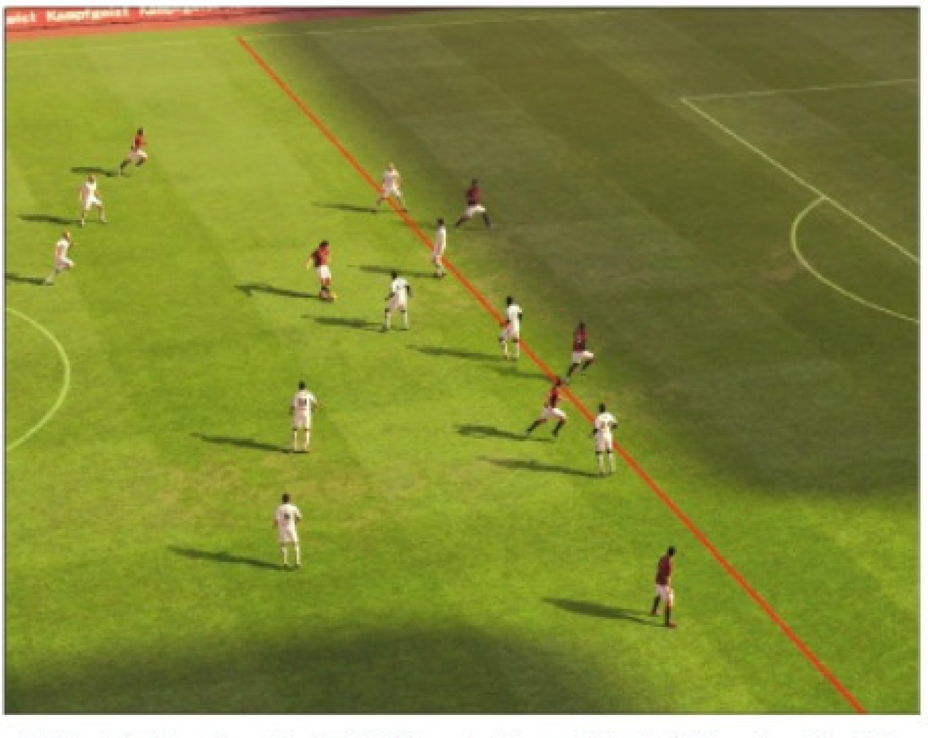
PES2011的战略、球队风格设计与前作相比变化不大，这里率先提出来是提醒大家，一定不要认为设置这些内容太过繁琐而忽略过去，因为它会影响你在比赛中具体球员的站位、攻防等级以及跑动的路线、频繁程度。在PES2011里，阵型和球队风格的每项设置已经很直观地反映在阵型图上了，所以具体设置不再赘述，大家可以改变设置多打几场比赛，找找感觉。另外，本作新增的总教练编辑一项，如果你实在感觉麻烦，个人建议你保持原始设置，毕竟它对比赛的影响并不明显，而且“子曾经曰过”：计划比不上变化快。

2.阵型

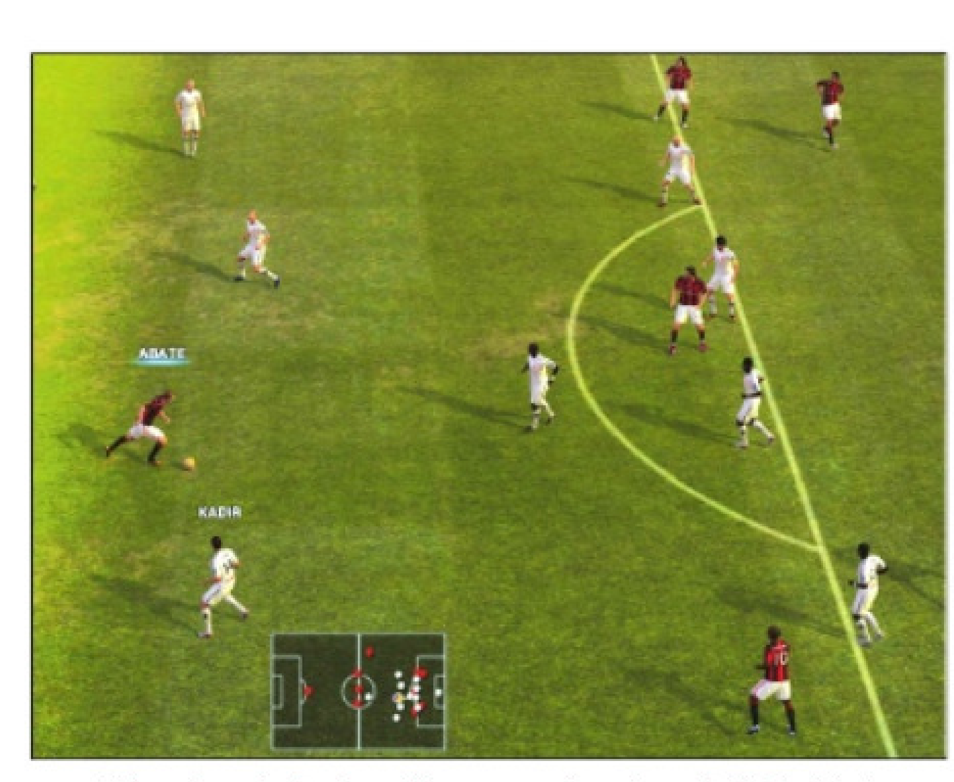
阵型方面根据个人心得介绍一下大致的原则：首先最好保持阵型的相对紧凑，三条线切忌拉得比较开，最好中场和前锋线的人员犬牙交错，不要站得太平，这样做有利于你和身边的队友进行短传配合。可以在某一边路放一个速度型选手（前锋或边锋），位置比较靠前，作为阵地战或防反的突破口。后防线可以针对对手的阵型进行设置，个人建议采用平行站位，因为在你全力进攻时，防范对手的快速反击是第一要务。以四后卫打法为例，如果两个边卫位置太靠上，那么对手打反击基本上一打一个准。

3.基本套路

本作地面配合就是要紧密围绕“最终送出舒服的直塞球”这个目的，思路就是让更多的人前插，造成接应点（至少有两个），这样让对手的后防线防不胜防。个人摸索出的最简单的打法就是到了中场以后尽可能使用二过一传球，养成过了中场之后手便不离手柄上L1（LB）键的习惯。二过一传球的优点，一是可以让身边并不活跃的队友高速前插，直接创造传球时机，二是可以吸引对方防守力量，转身寻找其他方向上的空当位置。



前插球员太多时容易越位，其实可以耐心控球，等他们回到不越位位置，继续打配合



前插球员太多时，禁区弧顶也是打远射的好地方

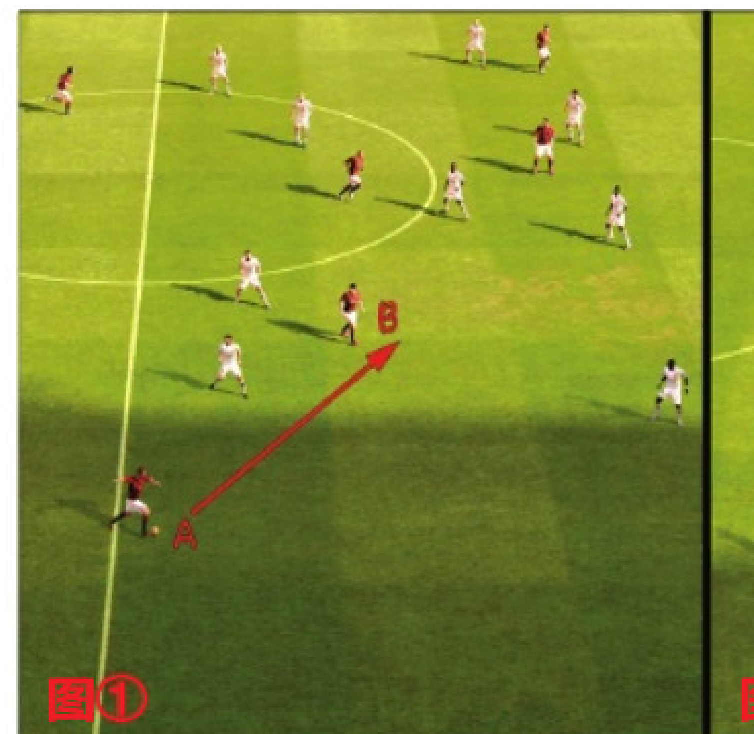


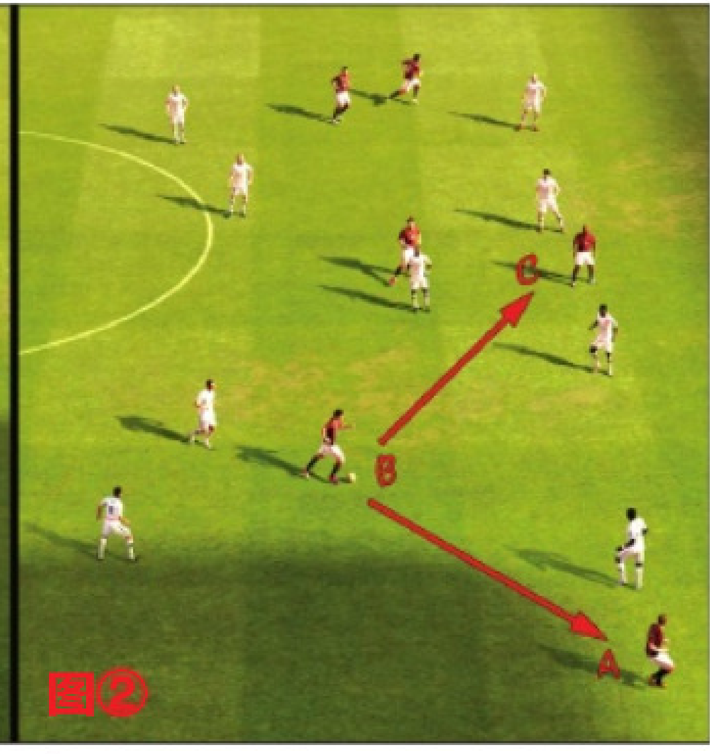
阵型应该显得紧密，边卫最好不要太靠上

以图片举例，如图①和图②中，队员A二过一传球给队员B，最传统的踢法是B将球再塞回给A，但你可以选择让球员B继续和球员C做二过一短传，这时C的传球选择，至少有高速前插的A和B（可以让A在B侧后方时传出第一脚，这样A和B都不至于越位），还可以转身传给前插的附近队友D（一般来说，只要在前场面向最近的队友，他们的前插意识还是令人满意的），这样就造成了禁区前的多点接应，在3个点里选一个最好的位置送一脚致命传球，就简单多了。

退一步讲，如果除了拿球队员外，你真的有两三人高速前插，那么对手自然要手动盯人或让电脑AI人盯人防守，当对方的防线跟着你的进攻人员移动后，在禁区弧顶位置势必露出一片开阔地带，就算你3个点都错过了传球时机，还是有充分时间进行二次组织，或直接调整后大力轰门。如果选择二次组织，推荐大家塞到边路传中，特别是可以在边路来回盘球变向，和对方后卫玩几秒钟，再看准时机传中，有时禁区里会莫名其妙露出大片开阔地带，让你的前锋轻松顶球入门。

使用这种方式进攻，也要注意不要为了追求更多的进攻点造成防守的空虚。一定要减少失误，一旦丢球应该不惜黄牌犯规，造成死球。如果没能第一时间突破，防线只要稳健地退却，由于速度的削弱，一般不容易直接造成单刀。





图①：队员A二过一传球给队员B　图②：队员B可以直塞给手动前插的队员A，也可以直塞给自动前插的队员C，也可以继续和附近球员打二过一配合



二、大师联赛经验

PES2011的大师联赛总体框架上没有太大变化，而是在前几作的基础上不断完善细节。相信熟悉这个系列的玩家对大师联赛的总体构架都不陌生，这里只提出本作改进的部分进行介绍，并略微总结一些心得。

1.转会

大师联赛自从加入忠诚度要素之后，买人就成了极为困难的事，特别是每个队的大牌球员几乎都是无价之宝，从不出卖。这虽然很贴近真实，却让玩大师联赛的人很“悲催”。本作买人的难度感觉下降了不少，只要你看中的球星，只要耐心接触接触几次，并适时用S/L大法配合，还是很容易买到手的。此外，如果你选择豪门球队开始大师联赛，却选用ML默认阵容，还可以在转会方面大大地作弊：以AC米兰为例，就算你选用老弱病残阵容开始ML，帕托、小罗、伊布拉这些原始阵容里的大牌也会悉数出现在转会市场，转会费都是白菜价（甚至达到同等级别球员的1/10）。因此，在第一个赛季季前就可以不顾一切买回几个大牌。到赛季中途的冬季转会窗口，就算默认阵容球员转投他队（比如小罗去了曼联），只要你想买他，基本上也是买之即来。



有了好教练，青年队才会更出人才



2.青年队

青年队还是和前作一样，每年定期刷新球员。这里唯一的提示是，签约青年队球员一定要选择转会窗口。如果在赛季中随意就要签约自家的青训队员，这些队员也要到下转会窗口才能进入一线队名单。而且中途签约会占用最多5个的协议中球员名额，导致你无法接触更多其它球队的“猎物”。真是个奇怪的设计……

3.雇用员工

本作里不仅可以雇用不同年薪等级的教练，每名教练也有了个性设定，如主教练就拥有焦点、青年队发展、战术意识、技术指导、发掘潜力5项属性。一般系统为你指定的默认人选都是四平八稳，全面发展型，你可以在每个赛季开始时更换自己喜欢的教练。同理，球探也有不同属性的类型，如你可以选择更有利于青年队球员刷出“极品”的球探人选。

4.转生

本作的转生加入了更多的“喜感”元素，比如球员退役后不会一声不响就转生，而是可能会选择留队担任教练或者球探（需要忠诚度高）。如果你很希望这名球员转生，可以拒绝他的职位申请，这样第二年他就可以“投胎”了。否则，一旦成为教练，你就可能永远失去这名好球员。



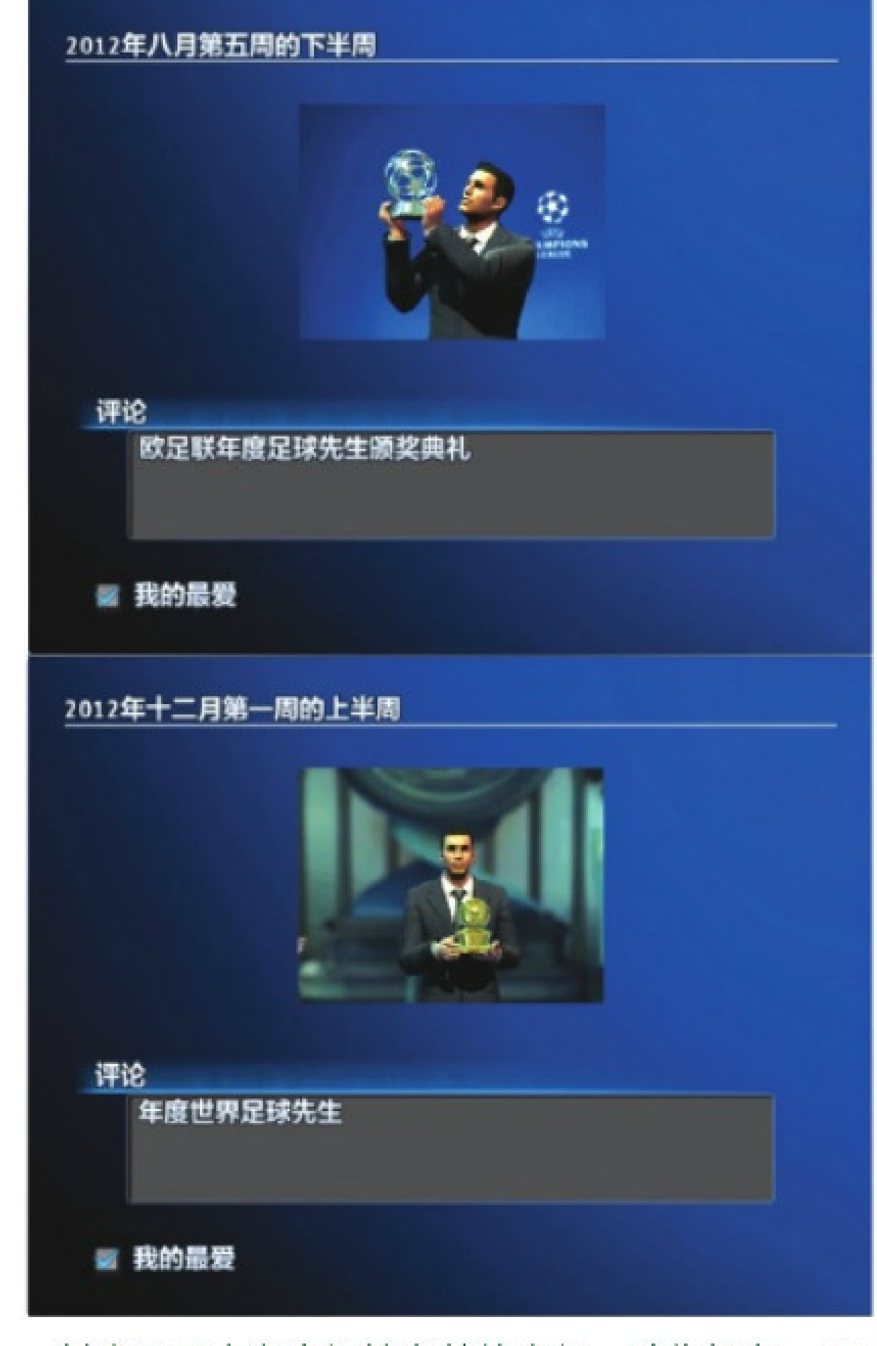
三、“绿茵传奇”模式

“绿茵传奇”模式是最近几代“实况”里出现的新游戏模式，带入感和参与感很强，因而广受玩家喜爱。玩家在这个模式中只能操控自己，不能对所在俱乐部的经营活动、主教练的排兵布阵、球员的签约和转会进行任何干涉。“不怕神一样的对手，就怕猪一样的队友”，这个通用于很多游戏的公理，在“绿茵传奇”模式中也有很好的表现，让玩家十分郁闷。接下来的文字，就是力图将玩家的这种郁闷减少……但如果你说我一点也不郁闷，我一个人带球过对方11个然后射空门之类的，那你就没必要看下去了。如果不是这样，我建议你还是该仔细看看，多少会有所收获的。

1、球员创建

个人认为，创建球员的核心，在于自身场上位置的选择，踢前锋、中场和后卫，玩法的区别还是很大的，对于初玩这个模式或者技术不是太好的玩家，建议选中场位置，原因我会慢慢道来。

至于创建球员时的类型选择，比如说“攻守平衡”这样的，以及分配训练点数，不同的组合方式，生成的球员参数和综合评价，建议大家还是依照自己的喜好来做选择，没必要为了球员的初始参数反复的“刷”，让自己人物的综合评价提升那么几点其实意义不大，你也可以用修改器把你所有的参数都调到99。“改派”和“不改派”也没必要相互攻击，一个人一个玩法，只要自己玩得高兴就好。不过话说回来，“绿茵传奇”这种模式，如果你玩的不得法，就算参数全是99，也会一样的郁闷。



其实不用太在意初始参数的高低，稍作努力，双料足球先生并不难

球员创建好之后，体格（身高和体重）都不能再修改，这一点一定要注意。

2、初始球队选择

初始时一般共有4支以上球队可以选择（意甲、英超、西甲、德甲至少各一个队），要注意下球队要求你能胜任的场上位置，还有就是上场几率，选择时根据自己的喜好和上场几率来选。比如说我喜欢意甲，就选意甲的卡塔尼亚队（Catania），上场几率可以通过自身努力改变，很快会成为铁打主力。

这一代的“绿茵传奇”模式加入了薪水的概念，不过好像只有雇用经纪人时有用。初期薪水低，不会有钱雇用高级经纪人，所以薪水这部分暂时无需关注。

3、训练

每个球队，每个教练的训练模式都不一样。很多攻略说要根据自己想成为什么样的球员来选择与自己风格契合的球队来加入，我不反对这种说法，但是我更追求参与感和带入感。我是AC米兰的球迷，那么我就要争取加入AC米兰队，我并不太在意它的训练模式和我的不兼容性，我更愿意去适应。至于玩家朋友你如何选择，我觉得都是正确的。

玩家可以拿出一定的训练点数来修习新的技能和新的场上位置。不过，在游戏初期我建议两样都先不要学，专心提高各项参数为好。不学新的技能，是因为带★的技能是学不到的，普通技能学了，实际作用有限。不建议学新的场上位置，原因相对复杂些，因为你不论能打多少位置，你比较适应的或者说你比较希望打的位置一般只有一个。如果你能打的位置多了，那么教练在很多时候就会胡乱分派，每个不同的场上位置都需要一定的适应时间，所以至少在初期，多一事不如少一事。

在球员参数中，最重要的是和身体相关的数值——体力和平衡能力，任何位置的球员，都需要多分配训练点数在这方面，如果你真玩过“绿茵传奇”模式，相信理由就不需要我多说了。其次是速度，除此之外，选前锋的多练射门和盘带，选中场的多练传球和盘带，选后卫的主要是防守。

4、实战解说

这一部分就结合笔者的实战经历来解说吧。我选的是前腰（AMF）位置，初始球队是意甲的卡塔尼亚队（Catania），我加入球队后很快就成为首发。

教练在赛前废话不少，没必要细听，反正在场上球队战术发生变化时，都会出提示，此时仔细看看就行。赛后会有教练评语和评分，教练评语很重要，直接影响教练对你的信任度及你自身的身价，评分也很重要，影响全场最佳球员等很多评奖。教练评语的好坏和赛后评分的高低大致不会有太大的出入，但也不完全是一回事。比如说赛后评7.0分，算是不低的分数了，但教练的评语未必都是好话，赛后教练信赖度可能还会略微下降。

要想教练评价高，最直接的方法是多进球、多助攻，其次是按教练的战术，完成他交给你的任务。换句话说就是只要你能进球或者可以助攻别人进球，教练就不会管你在场上还干了些什么……

在同样表现情况下，取得一次助攻，赛后的得分要略好于取得一个进球。而对于初始参数还很低的玩家，取得助攻又要比取得进球容易些，而取得助攻最简单的方法是：下底传中。在PES2011中，下底传中的进球率实际上较前作是有所下降的，不过这只是针对玩家之间对战及玩家对电脑（玩家可以控制全队球员的情况下）而言。对于只能控制自己的“绿茵传奇”模式，下底传中却成为攻城拔寨的利器。实现的方法是这样的，不论教练将你安排在中场的哪个位置，你都向中场你惯用脚的一侧活动，就是左脚将跑左边，右脚将跑右边（这不是绝对的，只是为了善用惯用脚传球的准确性而已）。然后骑在越位线上要球，得球后下底，这里有个“甜点”大家要注意，就是当你带球过了大禁区线这个位置后，如果对方只有一名后卫防守你的话（有时会有对方中场球员回追，但几率很小），他基本上不会上抢，只是一路跟着你跑，防你内切。换句话说就是只要你不内切，在边路带过来带过去，电脑只会贴身当“保镖”却不会抢。这时你可以来来回回地带着球溜达，看中路自己队友到位的状况，一旦队友跑到合适位置（比如周围1米无防守队员或明显身位已经压住最靠近的防守队员），你就立即传中，这样做的目的是为了保证中路的队友至少能顶到球。至于能不能进球，那要看老天的意思，当然也和中路包抄球员的参数和能力有关。



中路的梅西已经向中间移动，拉开了和两名防守队员的距离，此时不传球更待何时？



传球的落点极佳，就算只有一米六九的梅西，也能进漂亮的头球

我第一个赛季在卡塔尼亚队，中路球员是马丁内斯和森本贵幸，都是评价不到75的前锋（森本贵幸只有60多）。得益于我这个传中大法，他们一个赛季的总进球数都接近20，森本贵幸在联赛射手榜上最终排名第二，马丁内斯成了杯赛的射手王，而我自己的总传中



这是赛后的个人战绩表，进球、助攻数都很重要，拦截次数也关系到能不能得到高分，从右边的跑动区域图上，也能看出你是否满场飞奔、尽力地参与全队的攻击和防守了

么都没看见，就只看见对方庆祝了。这其实是电脑作弊的一种方式，趁着你看不见就把球鼓捣进去了，想破解的话只有一个笨办法，就是迅速回防，争取时时刻刻都让足球在自己的视野内。这也正是防守的真谛，那就是必须尽全力的回防。

我这个中场球员，防守值只有40，防守能力实在有限，当然，人总比电脑聪明，能弥补一点儿参数的差距，但实际上防守起来（尤其是防电脑高能力球员）时作用依旧不大。一定要回防到位的原因，一是防止电脑在你看不见时玩猫腻，另外一个是可以呼叫队友协防，多少也有些用。另外就是铲球时一定要注意，别看电脑可以乱铲，你可不行，黄牌累积起来也受不了。

当然，这么前后场的跑，体力是一个问题，但游戏毕竟是游戏，你不会真的跑死在球场上，顶多是按手柄的手指头疼而已。再说教练也未必需要你打全场，而你下场后，队友的防守能力自动提升两个档次（无奈……）。



200场左右的比赛190个助攻，成绩还算说得过去

只有助攻没有进球，多少会有遗憾。下面说说如何进球。想进球，最容易实现的方式是像因扎吉一样活在越位线上，等队友的直塞完成射门，这也是技术活儿，需要较长时间的磨合，因为电脑队友的表现并不能让人放心，而对方后卫又大多是铲死人既不犯规也不偿命的主儿。接到传球后射门要果断，不要总是试图带球到如何如何了才射门。面对空门打高，匪夷所思的角度射门却进球了，这很正常。如果实在没机会来不及完成射门动作，至少做个停球或者变向的动作，这样对手后卫铲倒你被吹犯规的可能性大增，这代游戏中大禁区线外两三米的直接任意球破门几率高得惊人，本队和电脑对手都是如此，也算是一个进球的甜点。

5、转会

游戏开始时，可以设定转会市场的活跃程度，笔者选的是“正常”，但游戏里还是转得乱七八糟的。随便说说几个强队目前的阵容，大家就知道有多乱了。尤文图斯队，主力门将卡西利亚斯，中前场有伊涅斯塔、托蒂、杰拉德，前锋是托雷斯和阿德巴约。国米的主力前锋是鲁尼和阿内尔卡，乔科尔和阿斯利科尔全到了这个队。电脑转会，有时也会胡来，不知道是不是BUG，反正我发现国米曾有过半个赛季没有一个守门员的情况，你和它比赛，它就随便安排一个球员守门，而且还是轮换制的，上半场鲁尼守门，下半场就换萨内蒂了……

别看电脑胡来，但涉及到你的球队，转会却基本遵循等量进出的原则（等量是以球员身价论），下面以我个人的意甲经历来说明。

我最开始是在卡塔尼亚队，半个赛季之后因为表现出色就陆续有球队来挖角了，不过基本都是和卡塔尼亚队量级差不多的队，比如布雷西亚这样的。第一个赛季结束后，有些意甲的中上球队上门，比如桑普多利亚、那不勒斯这样的。这时我没选择转会，毕竟我的目标是AC米兰，而且此时卡塔尼亚队又和我续约（最开始的两年合约还有一年），并且大幅度提高了薪水。第二个赛季中，已经有欧洲其他联赛的强队来出价，第二个赛季末，AC米兰出价，我就转了会。

转会后，某次去关注卡塔尼亚队的阵容，发现转来了德罗巴，心里就想我在队的时候要有德罗巴，这下底传中能多进多少球呀，后来一想不可能，卡塔尼亚因为卖了我才有钱买德罗巴……AC米兰的阵容也是我一直关注的，第一个赛季转走了小罗来了斯内德，我加入的赛季转走了皮尔洛来了罗本，第三个赛季更夸张，帕托、西多夫、斯内德、罗本一起走人，换来的是梅西、古尔库夫和德伦特（梅西较贵，一个顶两个）。

结合我不到4个赛季的经验，我觉得经纪人除了在你参数增长时通报一下外，基本没别的用，我现在有钱了换成最高级的经纪人，也只是为了面子好看而已，只要你表现突出（我已经拿到了欧洲足球先生和世界足球先生），去哪个队都没问题。第三个赛季末，已经有曼联、巴萨、利物浦、马赛等一众强队来挖我，薪水开到了14 000 000以上（AC米兰给我的薪水是4 050 000），考虑到对AC米兰的忠诚、钱多没用、和梅西做队友这几个因素，我没有转会，不过身高只有一米六九的梅西，顶头球还真有些费劲呢……



一干强队开出高价挖角，不过我还是决定留守AC米兰

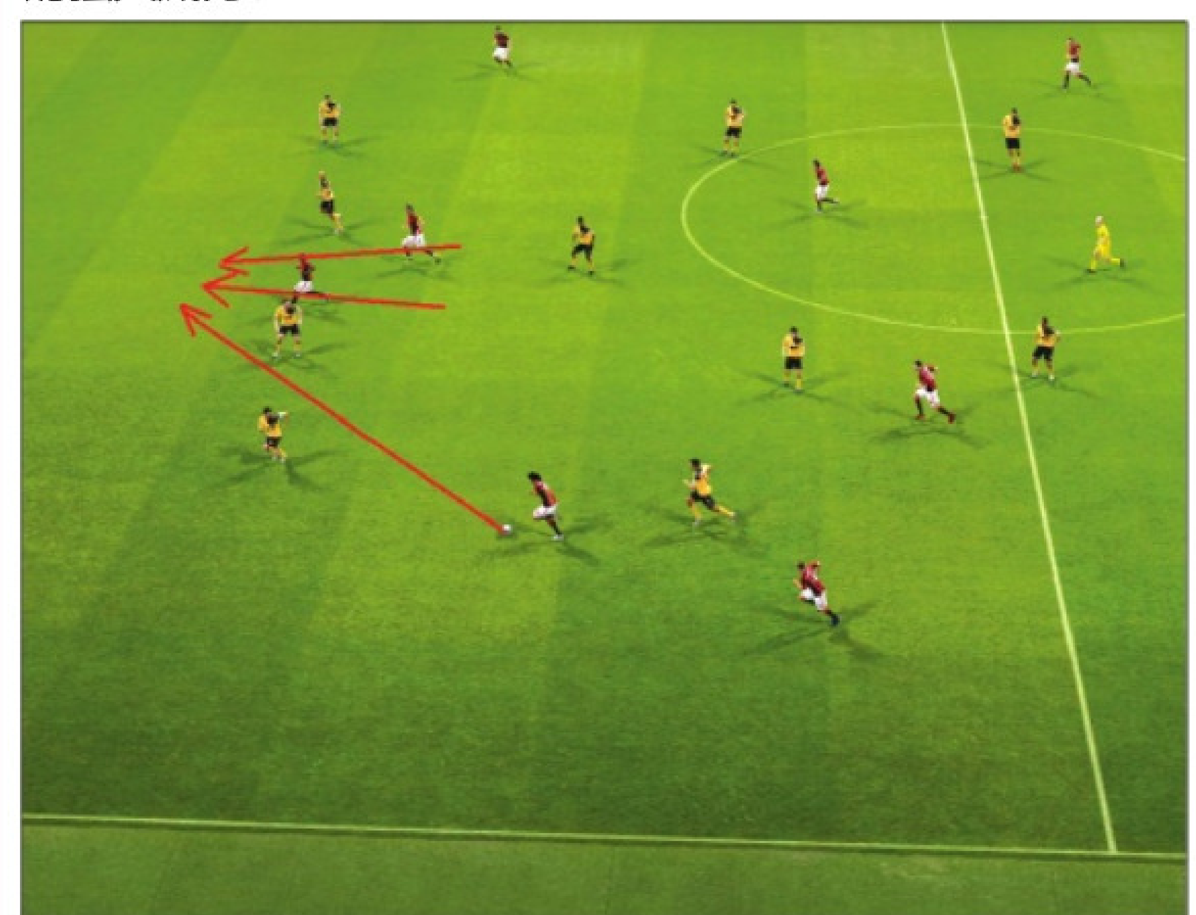


四、不细腻不赢球！——“细腻流”的入门八式

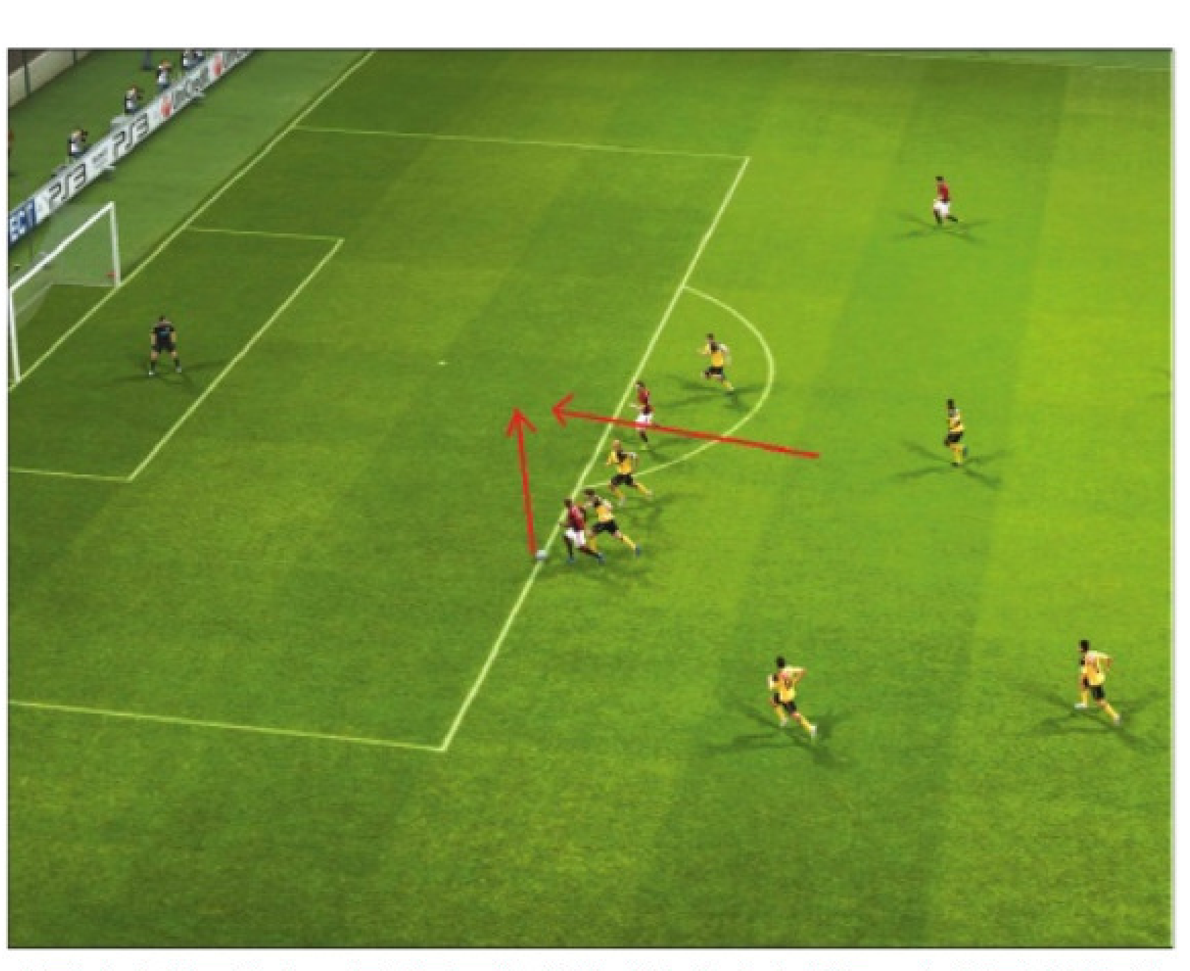
什么叫“细腻流”？就是指注重观赏性，尽可能多地运用各种小技巧和配合来敲开对手球门的一种打法风格。也许在PES2011中“细腻流”并不是最有效率的打法，而且需要一定的时间来练习，但是这种风格在定型以后是最具观赏性的，而且在经过练习以后，确实也能让对手应对起来感到很头疼。下面就介绍笔者“细腻流”的入门八式，，也许还有很多高手具备更细腻更高阶的技巧，笔者权作抛砖引玉，主要目的是与大家交流和共同提高。以下所有示例都来自最高难度的电脑或者对战模式下。

第一式：直塞球是一切的基础！

如果说上一代PES的边路闭眼大掰胯导弹式传中把人人都变成了贝克汉姆，那么在PES2011中，直塞球的强大威力能把加图索都变成皮尔洛。只要你能看到接应球员的跑位路线，几乎所有人都能传出手术刀一样的精妙传球——没错，传好直塞球的第一诀窍就是观察队友的跑位。当传球队员身边没有防守球员的贴身干扰，而接应球员在高速往前插上，对方的后卫又是面向传球队员的时候，那就是送出直塞球的最佳时机了。我们用下面的一次进攻来作为例子了解本作中直塞球的强大威力。



小罗在左侧带球，注意看对方的右后卫和右中后卫都是面向小罗的，此刻中间的西多夫和伊布都在高速插上，以小罗的短传精度，这样的机会可以说是轻松把握



小罗直塞给西多夫，但“冠西”的带球速度确实很慢，本来已被他甩在身后的右中后卫又追到了他身后比较靠近的位置，此刻远离球门无法射门，不过没关系，对方还没有手上拉扯动作，不影响传球精度，“冠西”可以在很短的距离内给右侧的伊布再次直塞，这绝对是个好主意！



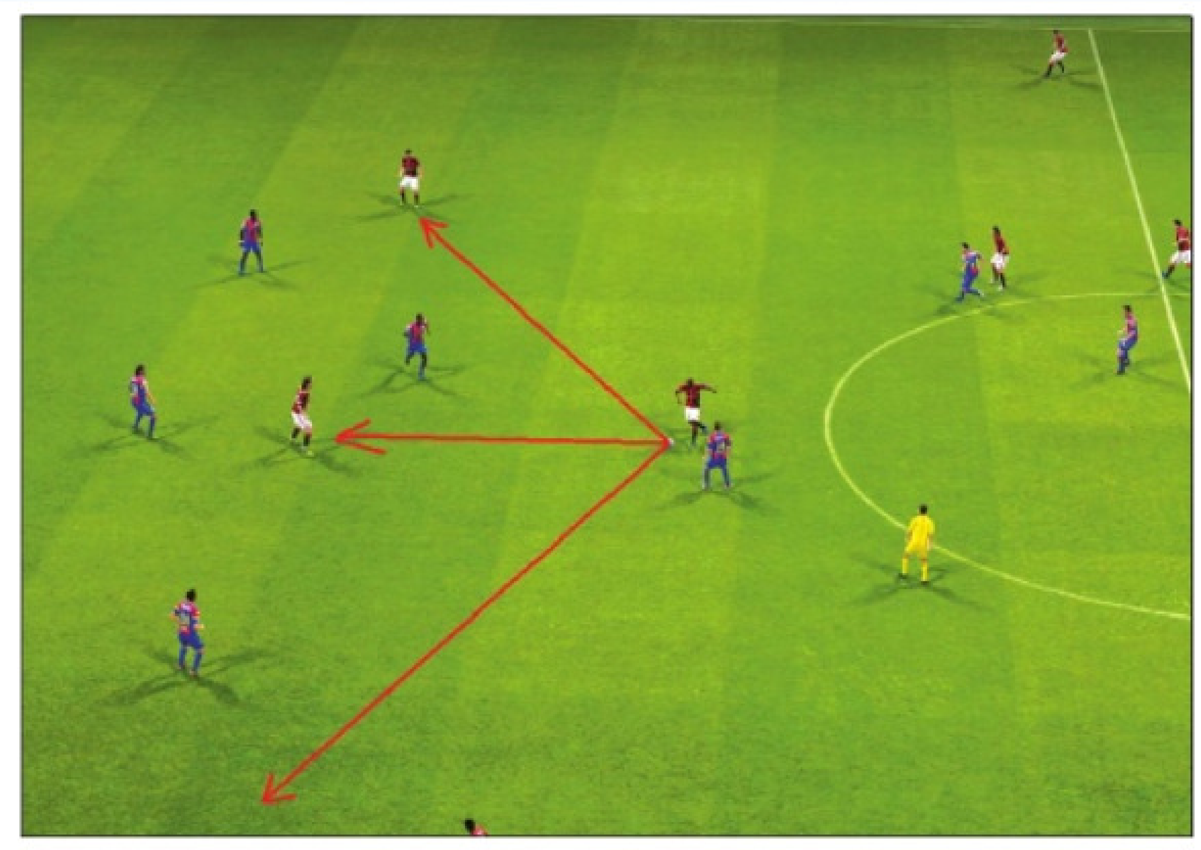
在西多夫传球那一刹那，伊布并不越位可以给出一个角度很好的近距离直塞球



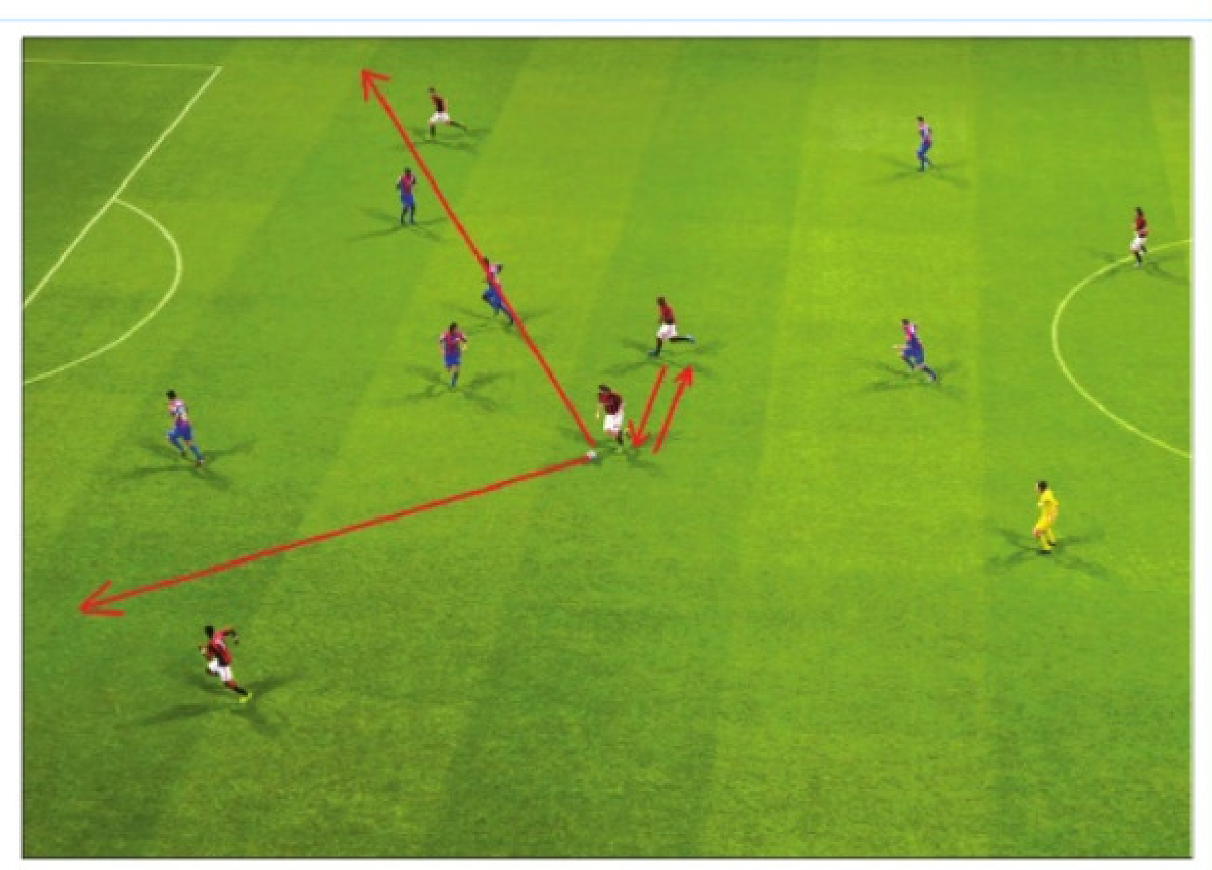
又直塞成功，伊布可以轻松地打单刀了

第二式：想要直塞？先站好队！

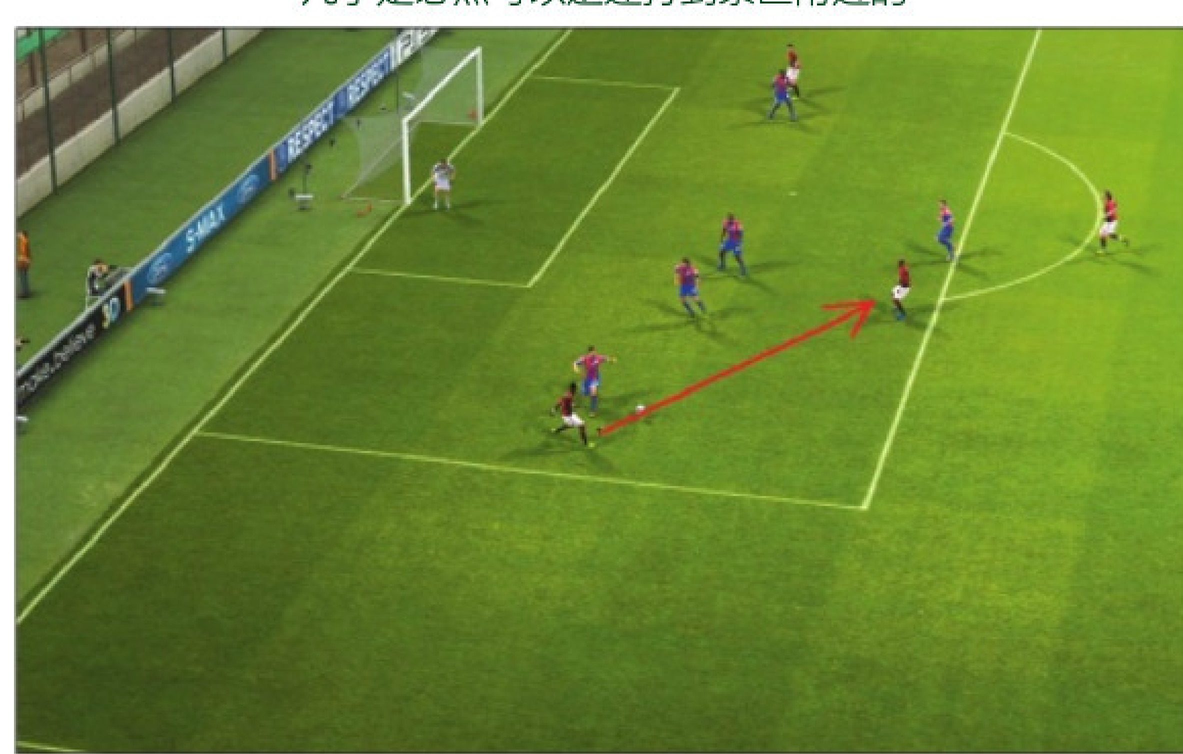
尝试过几次直塞之后就会发现，当中后卫跟住我方前锋时，是最难直塞成功的。本作中最高难度的电脑最喜欢两三个球员围抢我持球队员，而有经验的玩家也喜欢防守时用射门键来呼唤协防，所以一定不能让前锋和传球的中场队员扎进对手的防守包围中去！也就是说，反击速度越快，对方后卫站位间隙越大，越便于直塞。这时，安排好了阵型可以起到事半功倍的效果。笔者推荐如果是442的阵容，就不要设前腰，中场采用两边前卫两后腰的设置，让两个边前卫来给前锋直塞送出炮弹；如果是433就更好了，两个边路的影锋是快速反击中接应直塞的最佳人选！

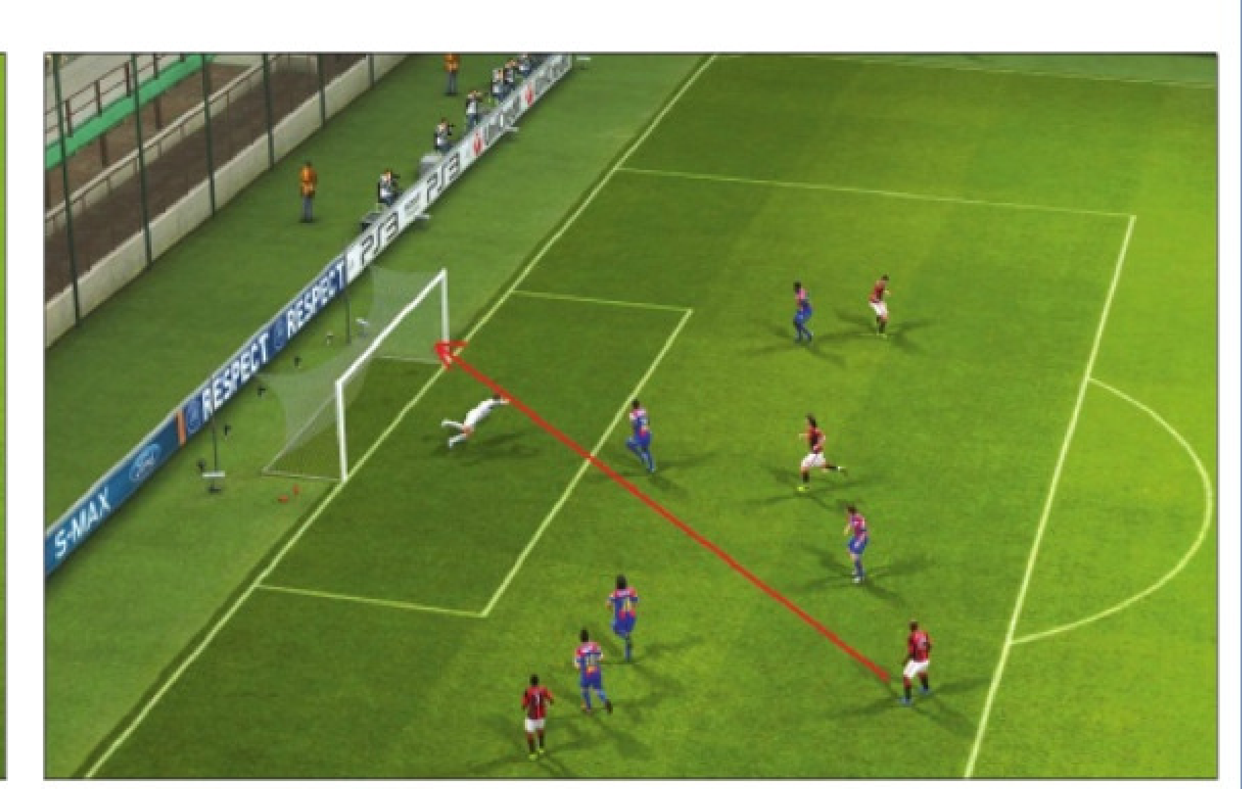


433的好处在哪？反击速度要快，就必须走边路！若是执著在中路，前腰拿到球后前面只有两个点，会感觉进攻人数越打越少。但是433则不同，前腰西多夫拿到球后有三个选择，若向两个边路直塞的话，几乎是必然可以迅速打到禁区附近的



让西多夫传给伊布后插上，伊布拿球依然有三个选择，向两个边路直塞，或者与“冠西”在中间打2过1的直塞配合。不过由于对方后防线已经被扯乱，还是分给边路的罗比尼奥更保险

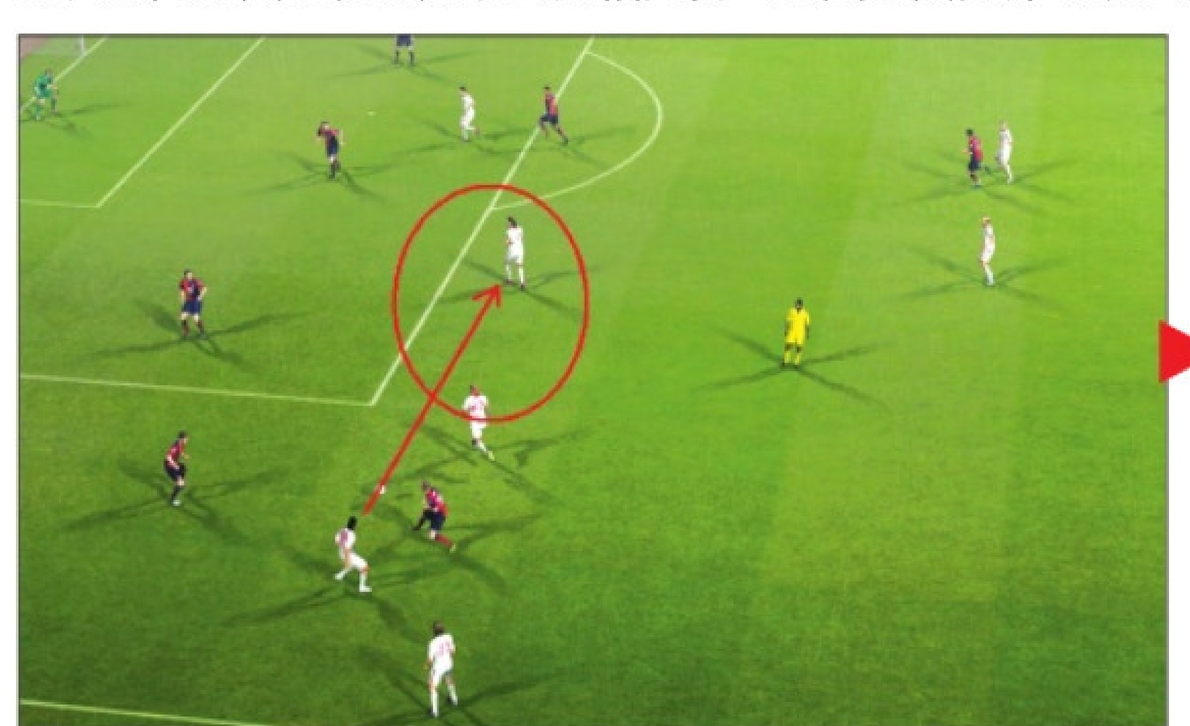




当罗比尼奥接应直塞跑到禁区后，横传给中间插上来的西多夫，形成了很好的打门角度，西多夫射门得手！

第三式：这里有个绝佳的射门位置！

为什么要强调直塞给边路接应的前场队员？因为他们接到直塞后下底太简单了！而下底后如果能找到中间没有被对方贴身紧逼的队友，短传给他，队友立刻转身用右脚打门射球门远角，命中率奇高！注意，这个套路只能从我方的左侧发起，射门范围也在对方禁区的相同侧（红圈范围内都可以）。



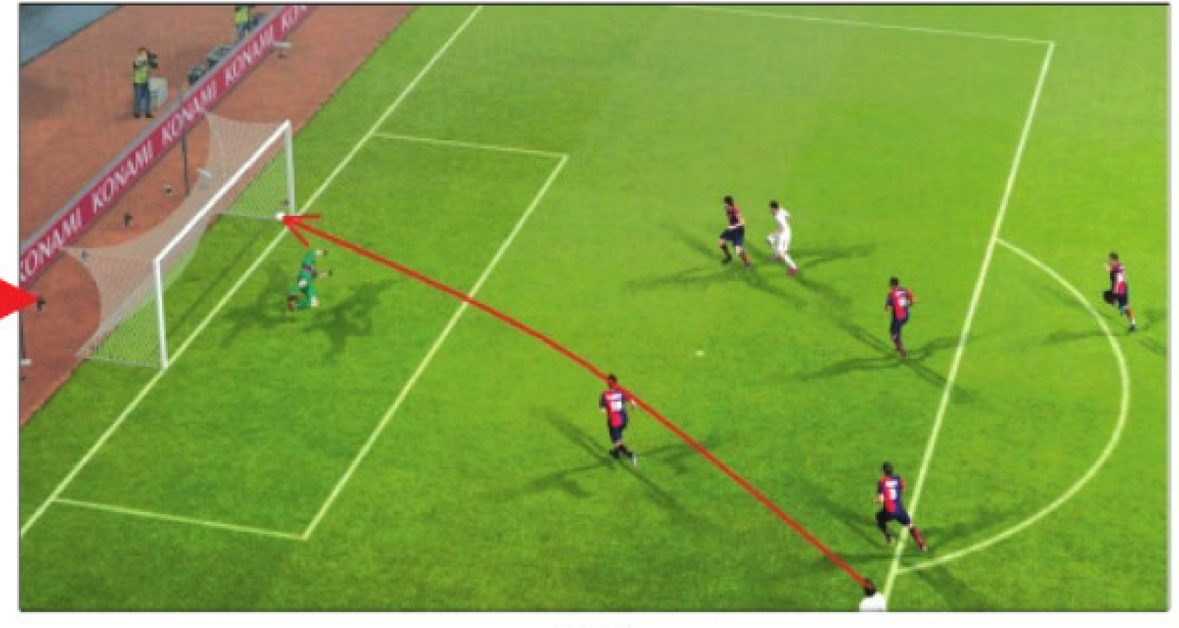
传球



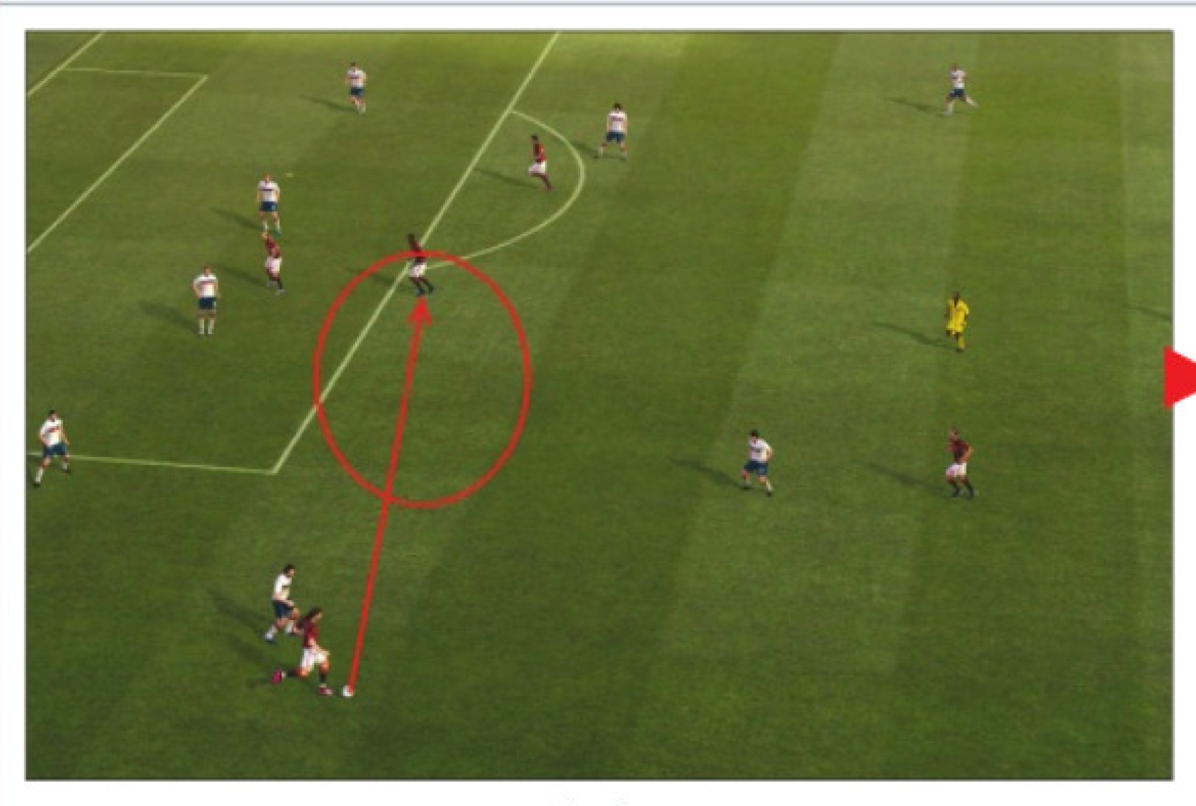
拨球扭身



立刻射门



进球

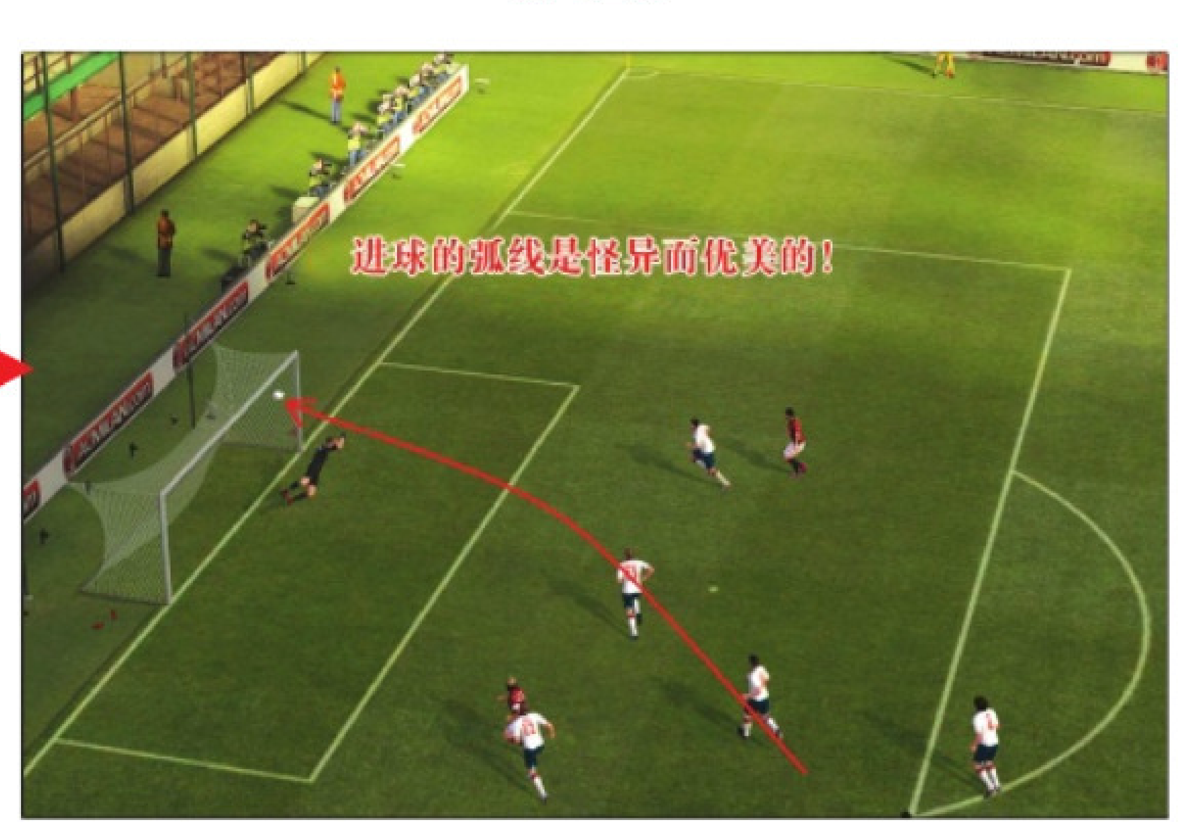


传球

拨球扭身



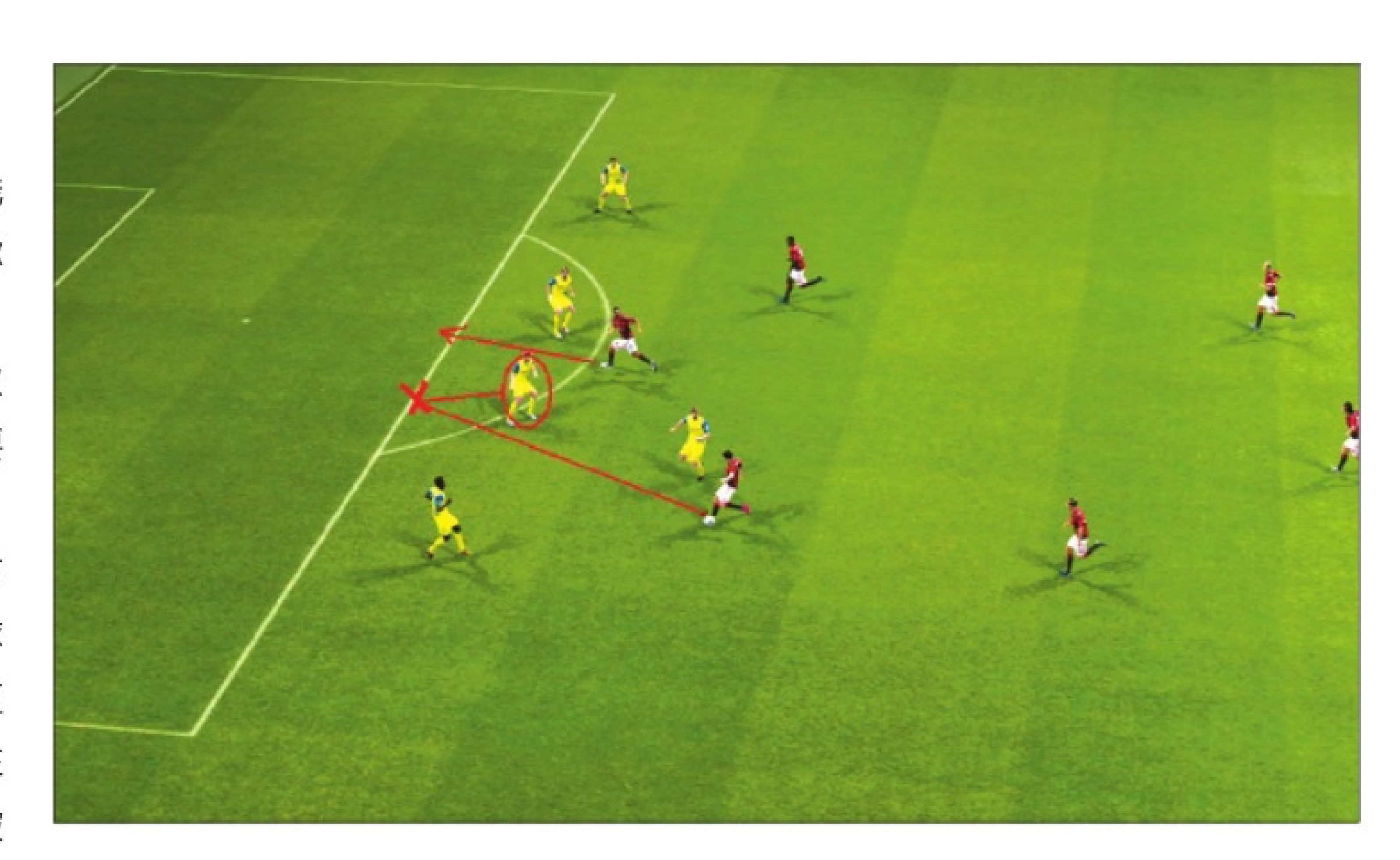
立刻射门



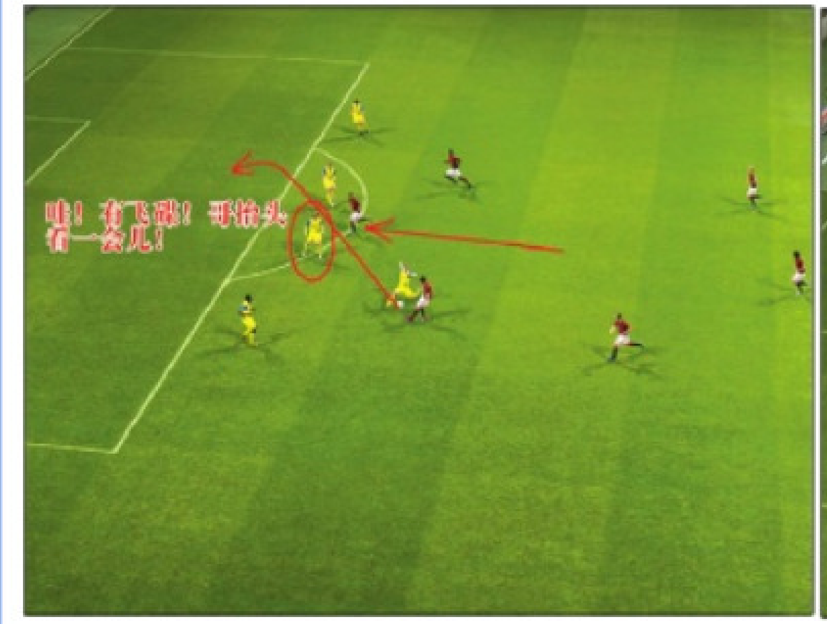
进球

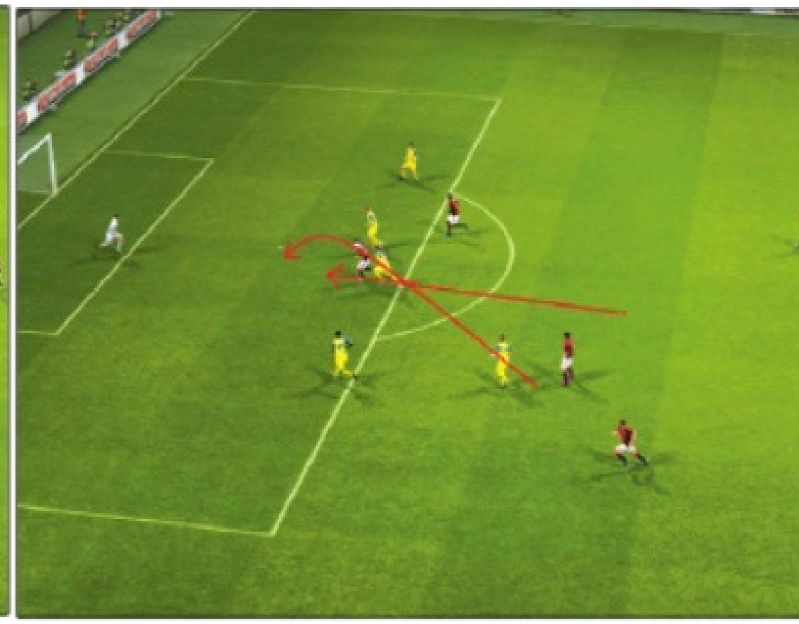
第四式：挑传直塞更美！

当你的对手已经熟悉了你的直塞路线后，他会用射门键来呼唤电脑队友来对你的持球队员进行贴身盯防——但是放心，电脑控制的防守队员是非常好过的，一次急停转身就可以轻松摆脱，后面我们还要提到更加华丽和实用的假动作过人方式。不过对手亲自控制的防守队员会卡在我方的传接球两个队员之间，让地面的直塞球很难通过。这时候就是挑传（换人键+直塞键）的最佳时机了，挑传形成的单刀往往更好处理，有时候能更轻松地突然打破更复杂的局面。



这个球的局面，如果帕托地面直塞的意图被对手察觉到，他及时切换到右中后卫（红圈着）身上往禁区内跑，由于小罗距离禁区的距离还比较远，就可能拿到不到地面的直塞球







但是用挑传呢？我们会发现对方右中后卫呆在原地花了更多的时间来判断空中球的路线，这个时间差已经让小罗有足够的功夫跑到他身后形成单刀！

第五式：对付电脑的赖招——边路遛猴

这一招只对电脑管用，不管是任意难度的电脑。当我们的边锋或者边前卫拿球想要下底，但是电脑始终有两个防守队员卡在通往中间的路上，怎么办？直接下底后传中？这时候我方前锋可能还没在禁区里包抄到位；往禁区内切过人？担心没有足够的技术。没关系，这里有个小小的Bug，当你慢速带球而前进方向又不是禁区时，电脑的防守队员只会保持一个身位卡住你的前进路线，但却不会主动上抢。这时只要在边路反复上上下下的转身，转身……直到中间的前锋包抄到位，再送出传中。当然，如果你不喜欢顶头球，也可以在反复转身的过程中瞄一下禁区附近有没有人来接应你，如果有的话就在下一次转身后把球传给他，让他在前面提到的“第三式”里的黄金地段起脚射门。



转身骗过防守球员，由于中间有两个防守球员，咱不妨沿着边路继续下底转身再转身





下底后对手依旧紧逼，不过没关系，只要不往中间突，只是上下转身的话，他们不会主动抢球，真够笨的





看伊布已经包抄到位，就不用再遛了，可以传中了，伊布头球建功！

第六式：动手设定假动作

掌握了上面一些基本的进攻套路，我们应该来练点真正花哨的东西了——没错，就是假动作。本作中的假动作需要用换人键+右摇杆来合作使出，由于还要配合方向，所以说键盘流的玩家还是早点买个手柄来适应吧。假动作在任何时候都可以进行随意的设定，哪怕在比赛当中暂停后更换设定都可以。在进入假动作的设定菜单后，我们会看到电脑已经给我们设了一个默认的假动作套路，不过笔者觉得这一套有点过于华而不实了，放弃吧！如果在一个右摇杆方向里加入太多假动作，球员就一定会在一次操作将其全部用完，想想看——跨绕，跨绕，马赛回旋，甩牛尾巴——哎呀！把球甩到边线外

去了！以我的建议，一个方向一个假动作就足够，不在于多，而在于熟练和好用。

假动作的诀窍在于对方向的把握，比如甩牛尾巴，可以向左甩，也可以向右甩，在使用之前你一定要搞清楚自己想往那边甩，并准确地使用出来，如果每次都是瞎甩，甩到对方防守球员身上反而会惹人笑话。所以说，在四个方向上设定的一定要是你最熟练和最有效的假动作！笔者比较爱用的是甩牛尾巴和马修斯转身，下面就用这两个为例来说说笔者的配置：右摇杆上为马修斯转身方向←；右摇杆右为牛尾巴方向←；右摇杆下为马修斯转身方向→；右摇杆左为牛尾巴方向→。设定完后别忘了保存自己的配置！

在设定好之后就可以去练习模式里多熟练一下方向——记住，使出假动作很容易，每次对方向的准确把握才是最难的！



新建立一个假动作配置



固定摇杆配置和可变球员视角为配置应该选哪一个？后者就是以球员身体的方向来随时变动摇杆上假动作的方向，虽然比较真实和好理解，但在实战中却很可能把人脑袋搞晕。咱还是选固定摇杆配置吧！



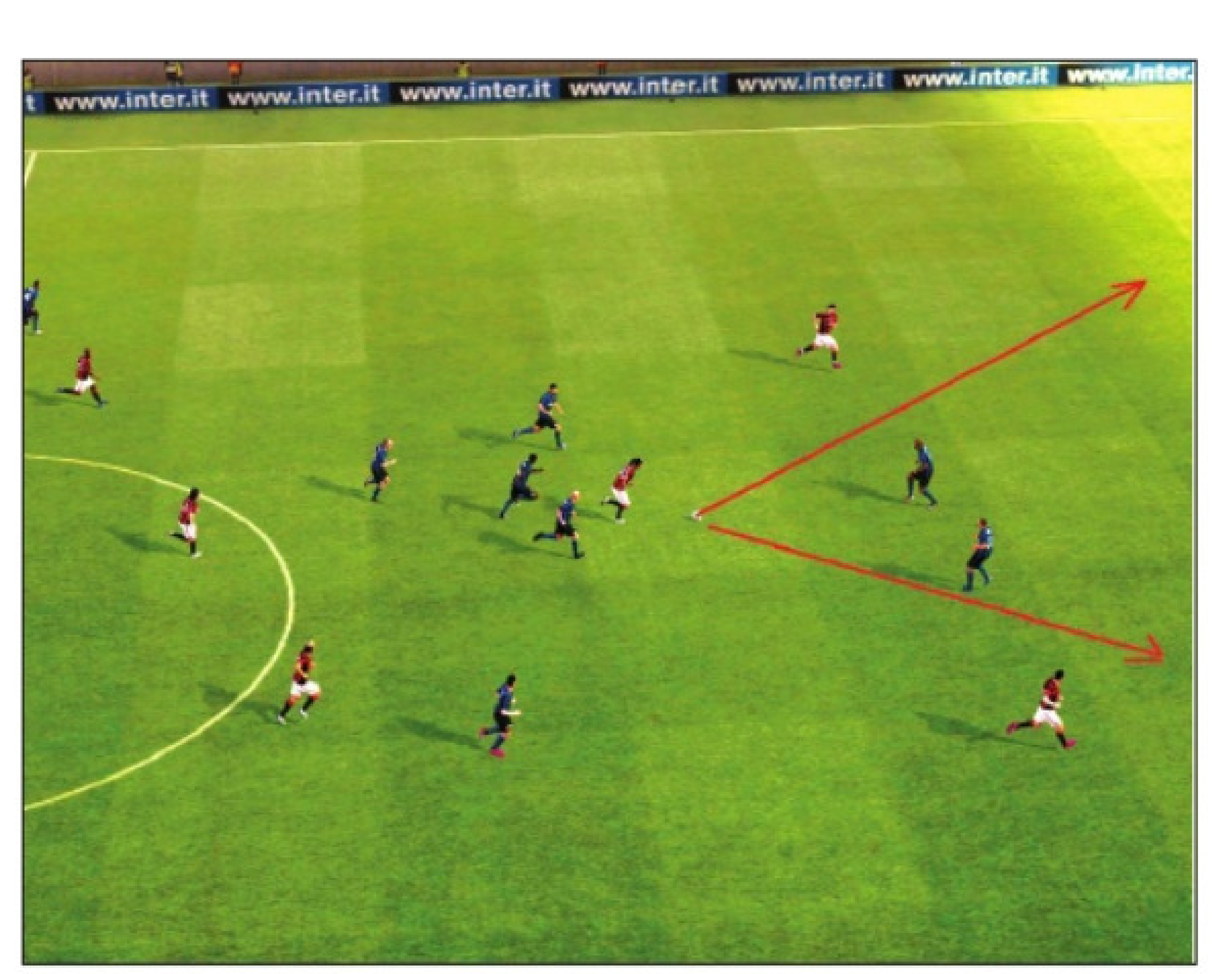




看一个用牛尾巴轻松摆脱防守的实例，伊布在禁区内被人紧紧盯住，连拉带拽，后方亦有防守球员，转身后也可能被断，但是一个左甩牛尾巴就轻松的化解了这个局面！这时再转身就已经找到了传给中间队友的路线



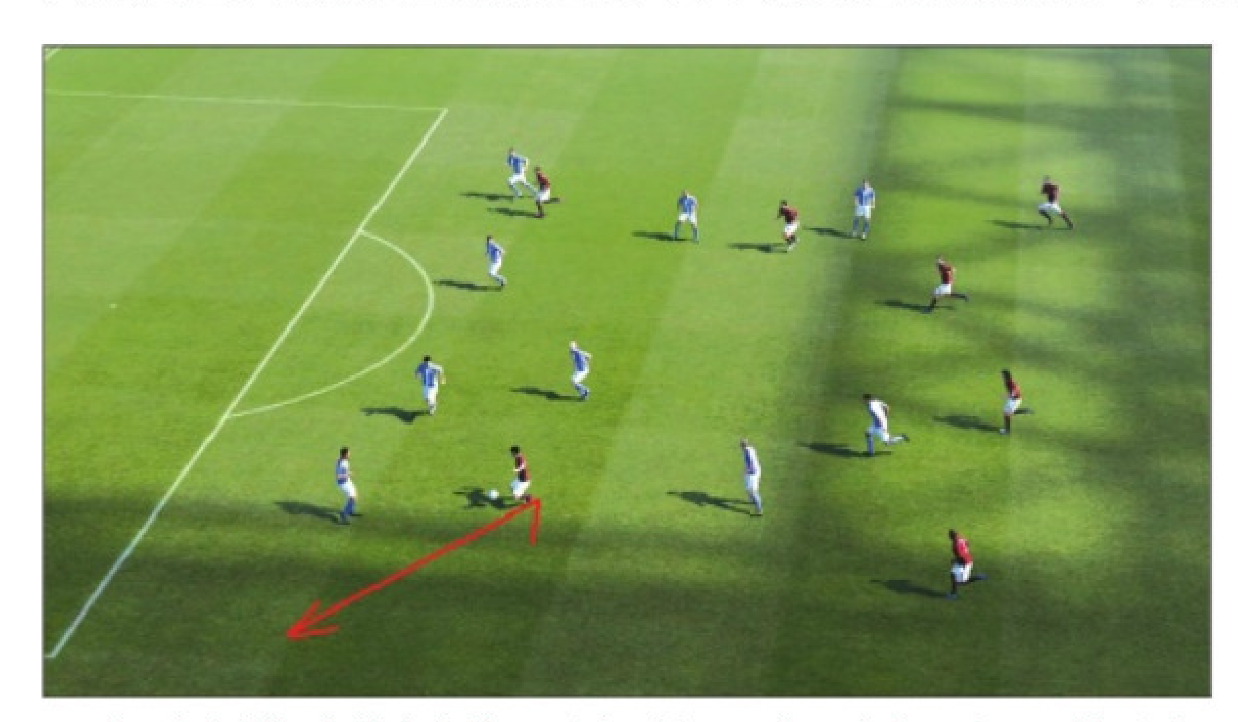
坎比亚索在小罗身后紧逼，这时候强行直塞，势必会影响精度

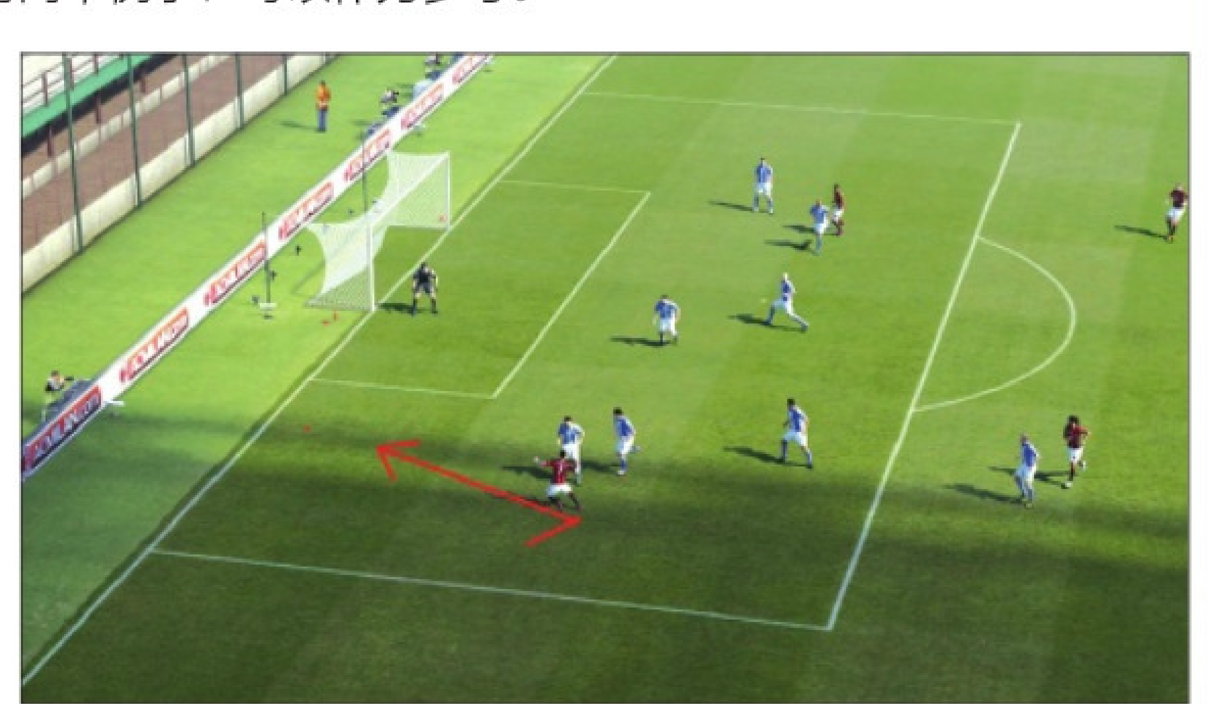


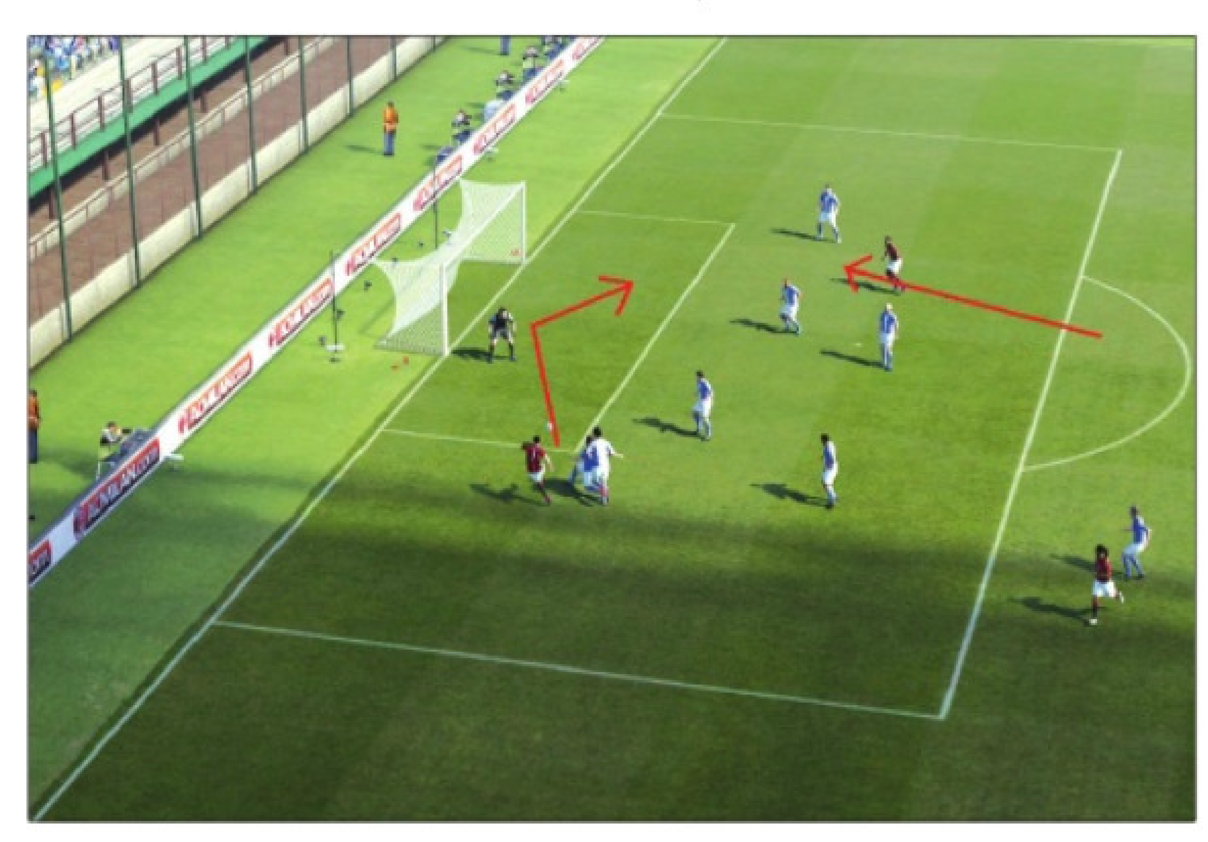
在用马尾巴甩开对手后，再传前边任意一侧都可以形成单刀球了

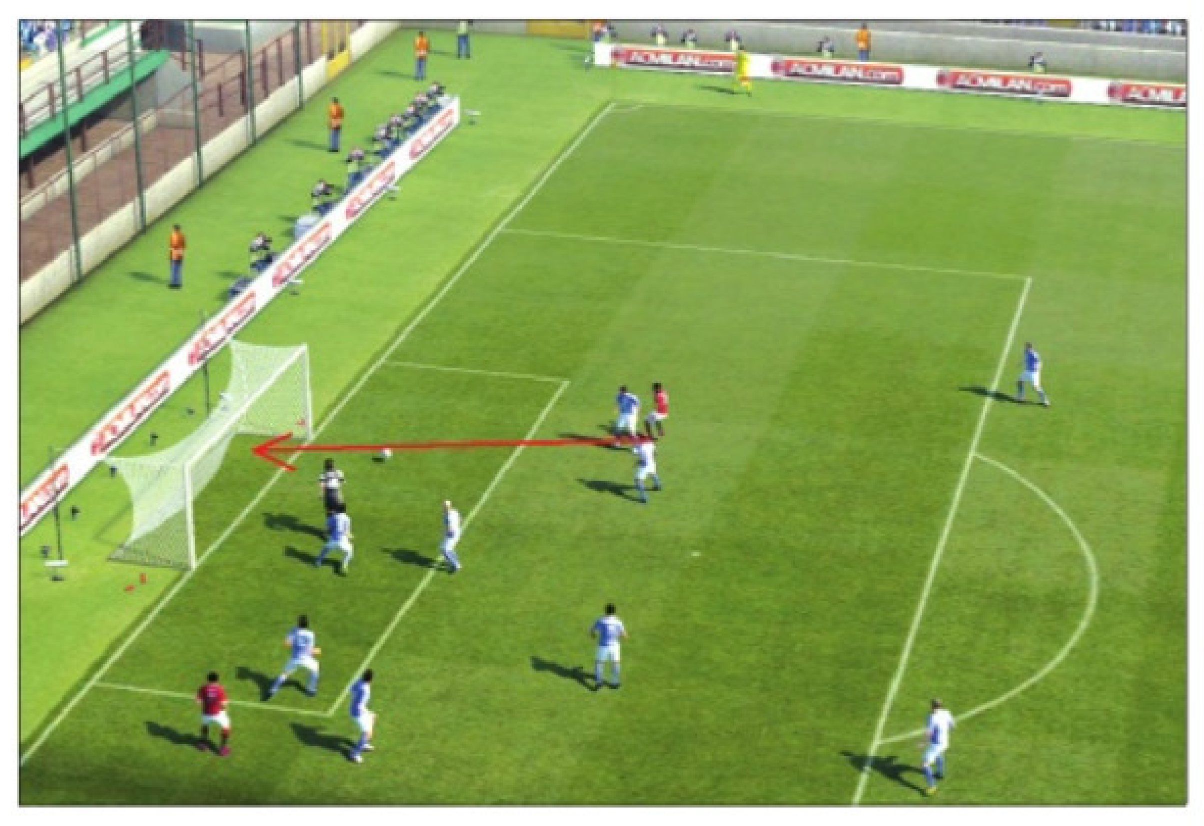
第七式：把假动作和其他基本套路结合起来！

熟悉了假动作后，有一段时间可能总会想用甩牛尾巴把对方球员过光以后再射门，但是要知道，只有电脑才会每次都傻呼呼地让你过。一个好的真人对手，在被你多次晃过以后一定会思考应对之法，不是让防守球员第一时间杀上来"铲断你乱甩的狗腿"，就是尽量后退布防不上抢，让你的过人找不到用武之地。这时候你就需要考虑了，把假动作的使用时间掌握得更精确一些躲避铲球，或者不使用假动作，在对手不上抢时在禁区前沿找空当远射。当然，如果你能把假动作过人和直塞、挑传这些结合起来，对手就更难以防范了。下面有两个例子，可以作为参考。


对手这个铁桶阵着实难搞！不过没关系，我一个左甩牛尾巴就杀到了禁区内左侧

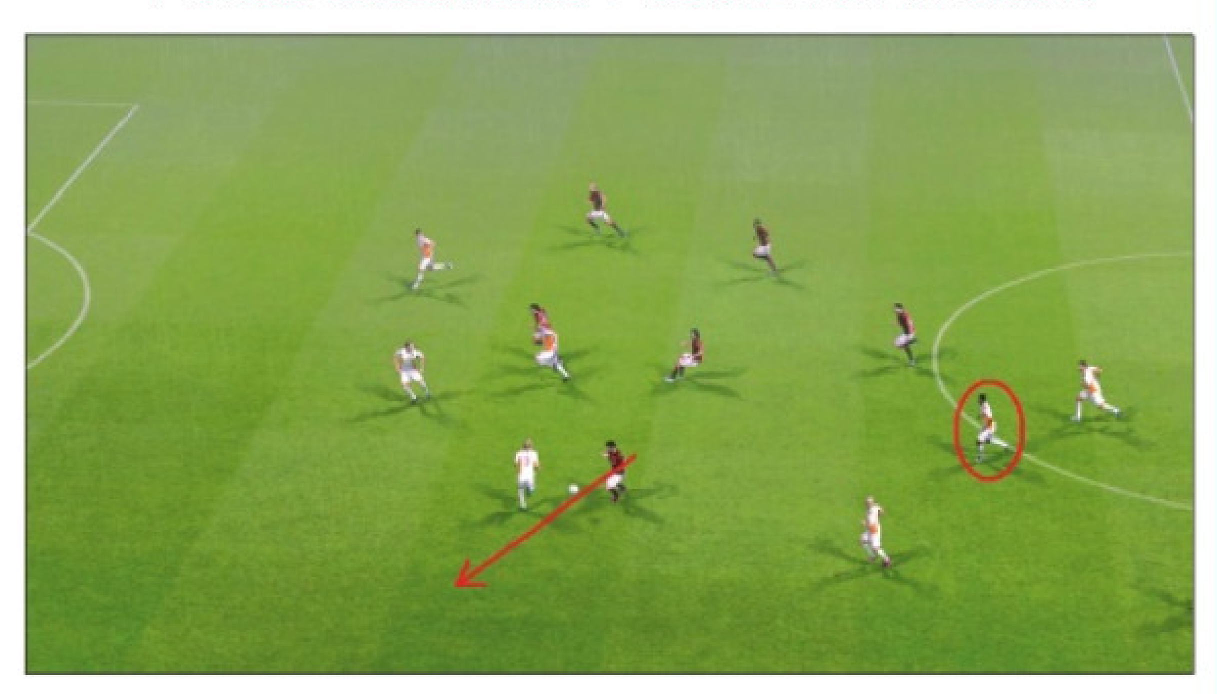

在这哥又左甩，过光了你们小角度单挑守门员！

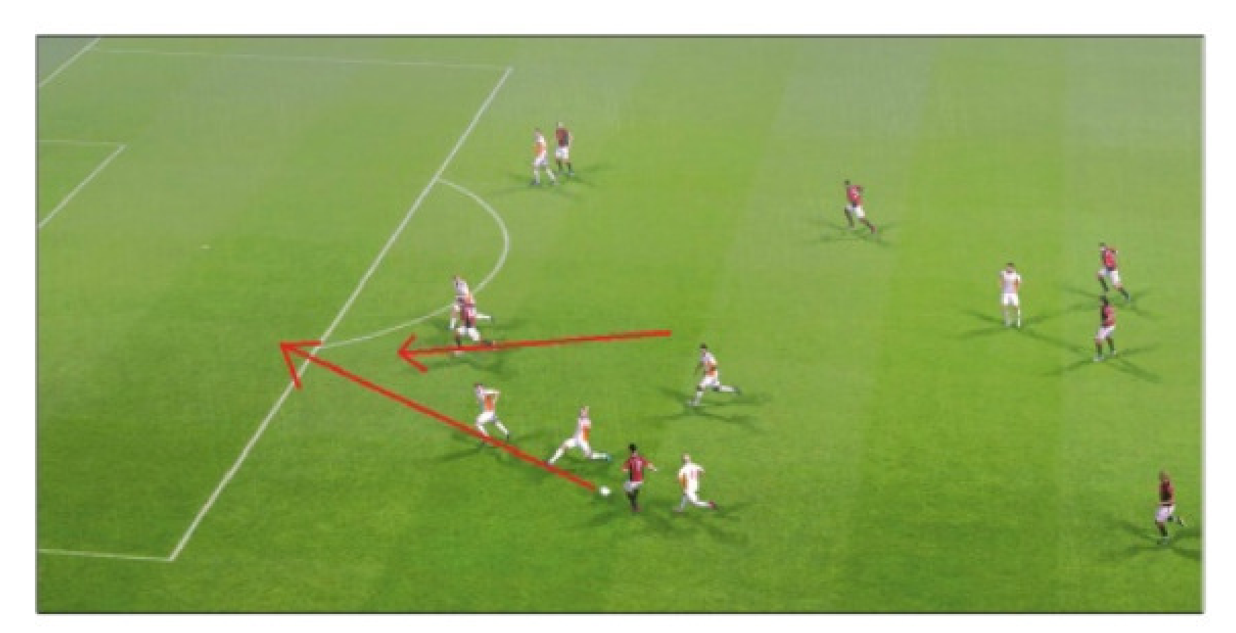

哎呀射门被扑了！


幸好有我罗比尼奥补射得手！鸭子你娃下次早点传给我啊



我帕托又来了哈哈！这次我马修斯左转身，我跟你注定没有交叉线


甩牛尾巴过了第二个，红圈里是刚才被马修斯骗倒的哥们，早已经被远远地甩在了后面


这次直塞小罗，你们没意见了吧？


小罗：鸭子你在现实中也有这球商该有多好啊！

第八式：战术角球小花招

最后再介绍一个战术角球的小花招，尽管不是每次都能得手，但是如果能和直接发角球顶头球结合起来的用的话，虚虚实实，会让对手在防范角球时感到更头疼。用贴地长传球（方向键下+长传）把球传给最近接应的队友，队友不停球直接脚后跟转移给中间的队友，然后直接打门。注意，如果要让接应球员准确拿到球，就得早点按换人键。这种配合也有两种情况，我们用下面两个例子来讲解。



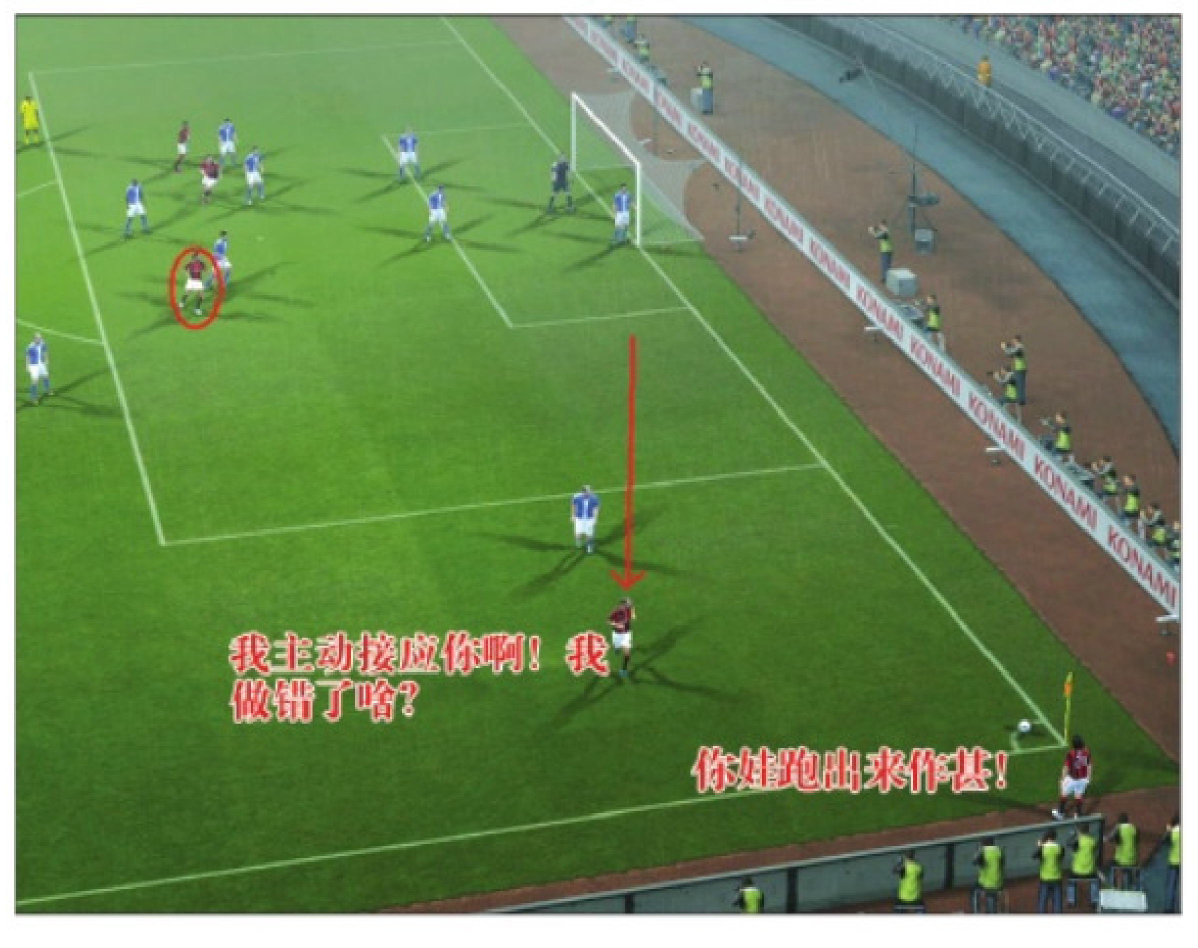
发角球的队员用贴地长传把球发给接应的博阿滕，注意早点切换到博阿滕身上来接应球



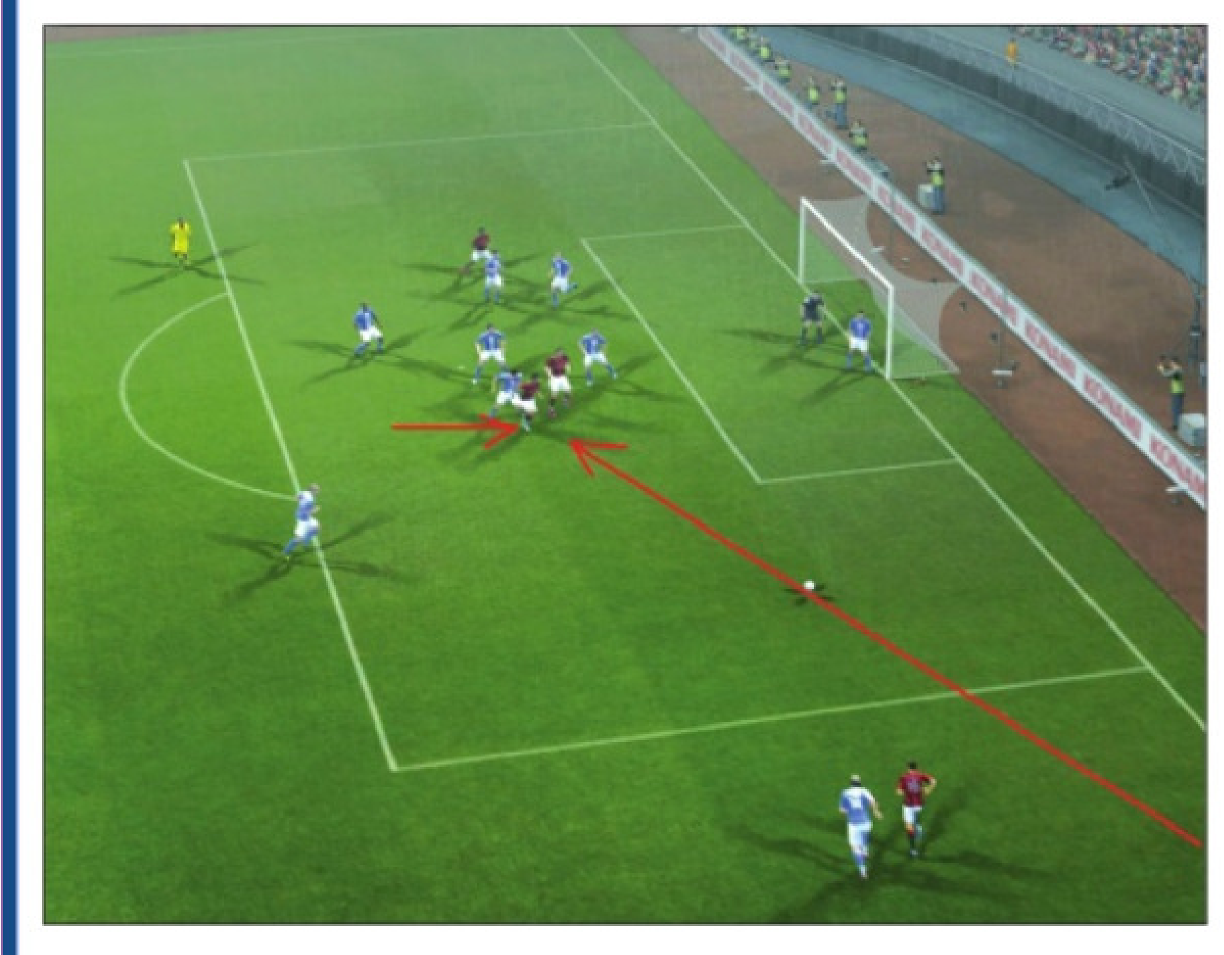
哥秀脚法！脚后跟直接把球递给中间的巴洛特利



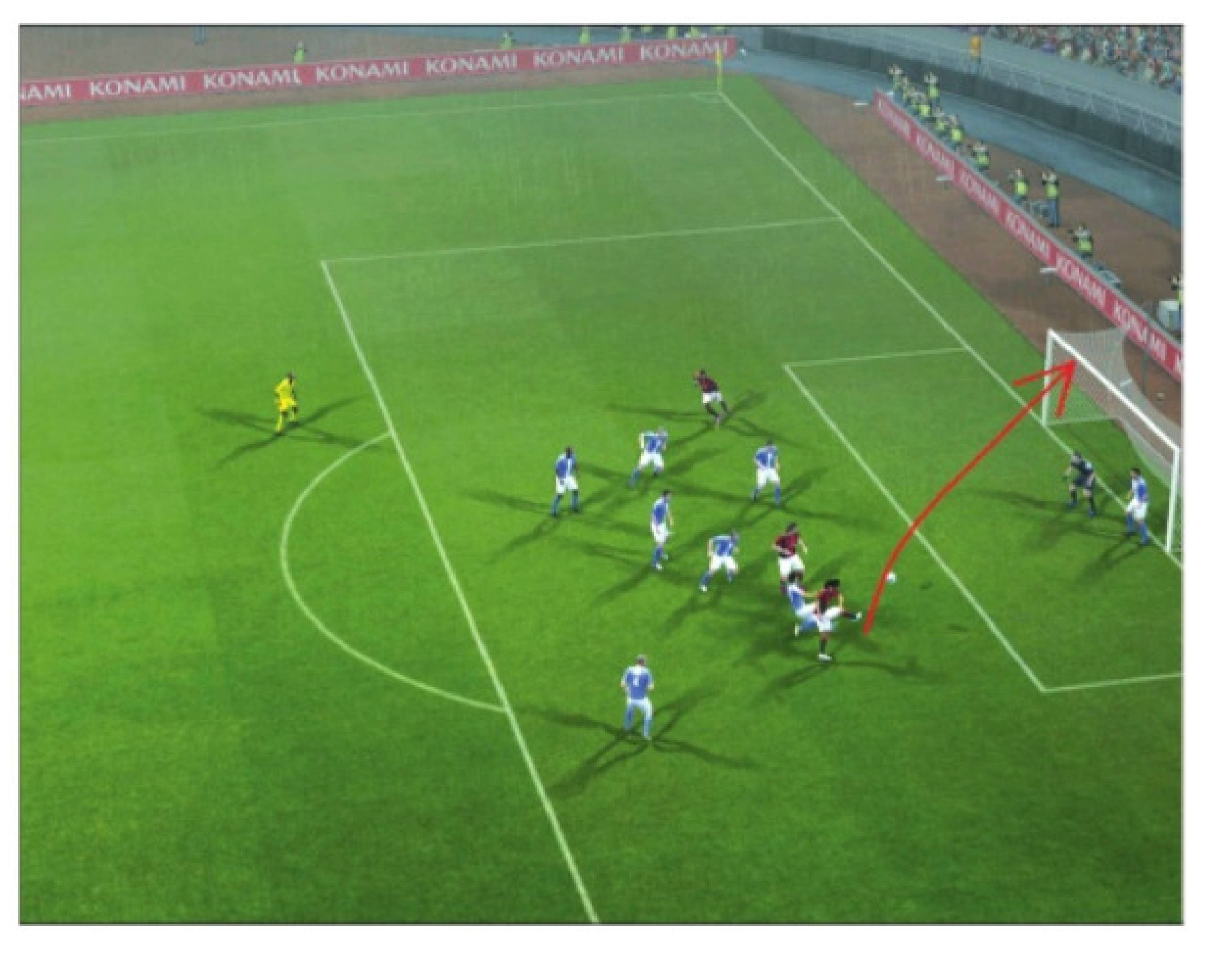
就算我被叫做“脑残巴”，进这球也如探囊取物！



这是另一种情况，皮尔洛正要传给禁区内的第一点弗拉米尼，却见他直直地跑了出来，这下怎么办？没事，注意看小罗的位置（红圈里）



不管弗拉米尼，直接贴地长传找小罗



快速切换到小罗身上，射门得手！

林晓：对于这期“游戏剧场”刊登的文章来说，值得一提的是这两句作者声明：

本故事内容纯属虚构，如有雷同，纯属巧合。

本故事内涵绝无虚构，如有雷同，不胜荣幸。

对于刚刚翻到这一页的读者朋友们来说，如果自始至终一直对“游戏剧场”保持着关注，那么从这篇文章中你会看到不少意料之外的内容；当然，如果你是“游戏剧场”的新观众也无妨，这篇分为上下两期刊登的文章本身就是一个完整的故事，独立阅读的话也绝对不会有什么损失。当然，具体内容实情如何，还请大家阅后再谈不迟。



士师行
——夜访者札记·起源的故事（上）

■北京 Ground Zero

引子

啪嗒。啪嗒。啪嗒。

漆黑的画面中突然响起了清脆的脚步声。

伴随着这有条不紊的节拍，空无一物的黑暗悄无声息地发生了奇妙的异变。

最开始出现的仅仅是一个光点。仿佛有生命一般，这个微小但明亮的光源开始有节奏地闪烁起来，渐渐地，几条纤细的亮线依次在光点周围闪现，一点一点地延长，逐渐勾勒出一幅幅醒目的轮廓。圆柱，球体，椎体，结构各异的多面体接二连三地出现在画面中，不断地调整位置互相结合。转眼之间，方才空无一物的场景已经被各种形态不一的几何形状分割殆尽。

啪嗒。啪嗒。啪嗒。

不急不缓的脚步声依旧在回响着。一团漆黑的阴影掠过了刚刚成型的多面体群落。

亮线的生长在继续。一张张网格开始在线条繁复但结构规整的多面体表面浮现，锋利的棱角逐渐被细分的网格柔化了边沿，抽象的几何体开始缓慢但坚定不移地向接近实物的形状转变。细分的网格越来越致密，终于，当纵横交错的网格在所有多面体的表层编织成一层完整的外壳之后，建模的步骤结束了。

犹如退潮一般，明亮的网格与轮廓分界线迅速褪去了光泽，复杂的材质与贴图开始出现在所有结构的表面，种类繁多的光源与粒子效果紧随而现。最终，当所有的渲染工作完成之后，这个世界宣告诞生了。

一道刺眼的闪电在漆黑的天空中划过。一个平凡的暴风雨之夜。

啪嗒。啪嗒。啪嗒。

然而，尽管画面中的所有结构皆已化作了实体，但那有条不紊的脚步声依旧没有丝毫变化。更怪异的是，和从无到有出现的一切形成了鲜明的对比，这个不断前行的个体形象依旧是一团不变的阴影。

第一章

“怎么了，波利？”

刚刚踏下最后一级台阶，站在楼梯转角平台上的玛丽一脸意外地扭回头去：“‘不要出去’是什么意思？”

“就是不要出门的意思嘛。”依旧停在楼梯上的小姑娘若有所思地喃喃自语：“门外面有人耶。”

开什么玩笑。玛丽的脸色一沉：

“波利，我知道你的直觉一向很敏感，但是这种天气怎么会有人来敲门嘛！再说，”她晃晃手上的小桶：“不把漏进来的雨水倒掉可就糟啦，你该不会不清楚这个道理吧？”

“我知道。”台阶上的小姑娘一脸无辜地我行我素：“但不要出去就是不能开门。”

唉。玛丽叹了口气。

“真麻烦。算了，把你的水桶给我吧，我来处理。”

噔噔噔。

就在这时，一阵有节奏的敲门声打断了两个小姑娘的对话。

“看呐，我说得没错吧？”波利的脸上露出了天真的笑容。

“怎么会这样——等等，先别动，波利。”

似乎是察觉到了什么异状，玛丽的表情一下子变得凝重起来，略微思考片刻后，她放下手中的水桶，在裙摆上揩干手指：“去楼上告诉克拉姆和达尼埃尔让他们先别下来，我去看看到底是怎么回事。”

“是谁？”

雨夜响起的敲门声打破了孤儿院屋内的平静。壁炉前的特雷莎院长放下手中织补的活计，起身走向门边：“是谁在敲门？”

“未经通报贸然来访，如有得罪还请海涵。夫人，我清楚在这种天气来敲门似乎有些冒昧，但事态紧急让我不得不如此行事，不过敬请放心，我不会打扰诸位太久。总而言之，可以麻烦您先来开一下门吗，夫人？”

门外传来一阵彬彬有礼的回应，但身为孤儿院院长的特雷莎夫人可不是全无戒备的老好人：

“对不起，先生，恐怕我这里无法解决您的麻烦……沿着院外的小路走到尽头然后转向西边，您很快就可以找到一处村庄，在那边您应该能够得到急需的帮助……方便的话可以请您去那里看看吗？”

“无法解决？恰恰相反，您才是解决我当前麻烦的最合适人选。夫人，我并未高估您的直觉，请注意，这次登门的来访者并非孑然一身。”

“您……”

特雷莎夫人把眼睛凑近门上的小窗，她看到了漆黑的雨夜与伫立在门前的来访者，突然，她发现了这个陌生的访客手上正提着某些不同寻常的东西。当她意识到那件东西的外型意味着什么含义时，孤儿院院长的脸色变了。

“这怎么可能——您怎么会——不，您还是先进来吧！”

“老师，这是——！”

刚刚跑到门边的玛丽停下了脚步，吃惊地望着这个推门而入的雨夜来访者。眼前发生的一切无疑都是再清醒不过的现实，但这时候的玛丽宁愿相信自己面对的是超现实的梦境：

啪嗒。啪嗒。啪嗒。

一个修长的人影踏着有条不紊的脚步走进屋内。黑色的钢头靴，黑色的斜纹布长裤，黑色的战壕服，黑色的衬衣，黑色的领带，黑色的软呢礼帽，黑色的无孔面罩，唯一的异色是面罩正中央的一支红色标志：三个形状夸张的感叹号围绕着一个共用的圆点互成同等夹角均匀地排开。然而这些并不是全部，真正吸引了玛丽与特雷莎院长注意力的，是这个来访者左手上的一件异物：

漆黑，坚硬，黯淡无光，安装在中央位置的提手令其看上去似乎拥有便携式的功能设计，但整体结构的尺寸却让这一构想彻底化作了泡影：无论是长度、宽度还是厚度，这个修长黝黑的六面体都可以轻松地让一具标准的躯体平卧其中，甚至连拎着它的来访者本身也同样不在话下。这到底是什么东西？

“……我感觉到了。”

站在边上的特雷莎院长用力绞紧手指，声音有些发颤：“打开吧。我会处理的。”

“悉听尊便。”

然而，尽管从下垂的质感中可以清楚地看到这件异物的份量绝非儿戏，但搬运者的姿态却没有显示出任何艰难的迹象。只见他迈着均匀的步伐不紧不慢地走到壁炉边，轻轻地将手中沉重的巨匣放在干净的木地板上。刚刚一触地，黑色的六面体就响起了几阵短促的气闸减压声，伴随着复杂但精准的步骤，坚硬的表面沿着四个方向悄无声息地滑开了外壳。

和质朴的外型截然不同，随着外壳的开启，展现在特雷莎院长和玛丽面前的是一大片复杂的银白色机械结构。

这到底是什么啊？

一头雾水的玛丽下意识地凑近过去仔细观察起来：纵横交错的管线与阀门，眼花缭乱的指示灯与数字面板，形态各异的封装组件与周转往复的循环系统，整体构造犹如自鸣钟般匀称精巧——不，单从复杂程度来说要远在其上。不过，虽然完全看不懂这件装置的实际功能，但从直观印象上依旧能够察觉到某种条理化带来的规律美感。“老师，这到底是……”

“如果我没猜错的话，需要帮助的对象就在这里面吧。”

特雷莎院长深深地吸了口气，放下双手。“请继续，让我看看能帮上什么忙吧。”

“稍等片刻，还需要最后确认一下实际指标。”

陌生的来访者弯下腰，从装置的中央位置抽出一张透明的显示平板，低头仔细观察着上面不停闪动的波形曲线与数据列表，“皮下沉积色素与角质层尚未完全生成，但整体结构没有大碍。除此之外，”来访者放下手中的面板，轻松地直起腰来：“您果然没有辜负特雷莎这个与圣母之名无比接近的名号[①]，冒昧地多问一句，请问令您有所觉察的究竟是什么？来自另一位圣徒的认同感？”

“不。”特雷莎院长轻轻地摇摇头：“是来自母亲的直觉。”

“原来如此。真是有趣。”

来访者若有所思地点点头：“请看。”

话音刚落，所有闪烁不定的指示灯与面板立刻熄灭了。又是一阵平滑的结构变换，黑色六面体装载的真正内容终于出现在所有人的面前。

“天……天哪！”

虽然从刚才的对话中已经隐约有所察觉，但亲眼目睹这个箱子所收容的

东西依旧让玛丽失声惊叫起来：

被这无数复杂线路装置包裹其中的，并不是什么奇怪的有机培养皿或者怪异的生物样本，而是一个人！

第二章

“别害怕。”

特雷莎院长轻轻地拍拍玛丽的肩膀，沉静地弯下腰去，仔细查看着这具似乎正在沉睡的躯体：“他还活着吗？”

“那当然，这些机械的功能就是维持他的生命机能。来，帮我给他换个地方吧。”

“没问题。”特雷莎院长抬头向四处望望：“玛丽，快去把桌子清理干净。”

“好……好的。”

玛丽神志恍惚地转身走到门边的餐桌旁，伸手把桌面上的盘子和餐具收拢在一起，用裙摆兜住送到水槽边上。这个夜晚经历的一切仿佛都发生在梦境中，接下来又会发生什么呢？

“很好，长度正合适。”

来访者满意地把双手交叉抱在胸前：“您的善行值得赞美，特雷莎夫人。请允许我对您的义举表示感谢。”

“噢，这算不上什么。只是，”孤儿院院长把手中的毛巾叠成三折，枕在依旧沉睡不醒的第二位来访者脑后：“很抱歉，我现在甚至连干燥的毯子都找不到……您确认把他留在我这里合适吗？”

“确信无疑。照顾小家伙不正是您的专长所在吗，夫人？当然，知恩图报的道理我懂，您的付出不会全无报偿，尽管放心。”

“不，这不是什么……”

“不要误会，我并不会选择金钱或者物质这些庸俗的方式来报答您的善心。您为我们所做的一切值得收获某些更高贵的回报，我清楚您现在最需要的是什么东西。”

来访者放下手臂，从外套口袋中掏出一本薄薄的黑色封皮小册子，“虽然我不是照顾孩子的行家里手，但让小孩子开心的手段多多少少我还是知晓一些的。来吧，孩子们，”他向楼梯口招招手：“时间还早，睡觉之前来听听晚安故事吧。”

“在一座城市的上空，耸立着一根高大的圆柱。在这圆柱的顶上，快乐王子的塑像居高临下地俯瞰着脚下的城市……”

出现在玛丽面前的是一幅奇妙的画面：

明亮的火焰在壁炉中跳动，一个头戴礼帽、全身漆黑装束的家伙盘腿坐在温暖的炉火前，手捧一本小小的书册，绘声绘色地讲述着一个充满悲伤的故事。在他的身边，波利、克拉姆和达尼埃尔——玛丽的三个亲如兄妹的孤儿院伙伴——圆睁着眼睛聚精会神地倾听着这篇陌生的童话。是我多心了吗？玛丽摇摇头，把注意力重新放回手中的湿毛巾上。

“你不去和大家一起听故事吗，玛丽？”特雷莎院长关切的问候在耳边响起。

“不，老师，我觉得……我总觉得，今天晚上发生的一切都好奇怪……”

“没事的，玛丽。你看，和这位陌生的先生一起来访的不也是小孩子吗？他们不会是坏人，玛丽，不会有事的。”

“唔……”

院长的宽慰并未彻底打消玛丽心中的忧虑，她把手中的毛巾拧成半干，交给坐在桌边的特雷莎院长，支起双臂仔细观察起沉睡在桌上的第二位来访者：

从体格上来说，这张陌生的面孔明显要比那位从头到脚包裹在黑色衣装中的第一位来访者年轻得多。在玛丽看来，他的年龄应该只有12岁左右，纤细的四肢与躯干刚刚显示出进入成长高峰期开始拉长的迹象，仅此而已。不过，在装束方面这位年轻的访客展现出的却是与外貌完全不符的另一番做派：如果说黑色的帆布长裤与黑白相间的高帮运动鞋还算符合年龄身份的打扮，那么黑色的束腰长袍与附加背带的宽腰带就完全不能算是普通孩子的标准服饰了。仿佛和第一位来访者面具上的图案意义相似，这个比自己年长不了多少的小家伙胸前也有一枚陌生的标志：一支白色的T字形符号。没有任何多余的装饰，究竟有何种涵义更是不得而知。

“体温这么高，烧得很厉害啊……”特雷莎夫人换下年轻访客额头上的毛巾，“明明已经用过药了，为什么一点好转的迹象都没有呢？”

“冷水加毛巾已经足够，夫人。至于您的药物，无论是顺势疗法成分还是那些不值一提的神迹物质，对他来说根本就没有什么意义。”

壁炉边传来第一位访客的高声应答，“不必自责，夫人，您做得很好。另外，这个小家伙的名字是松塔格·朵汀尼坦，我习惯叫他星期天，不过他更愿意别人叫他桑迪。”

“桑迪？星期天？很有趣的名字呢……”

“老师，”玛丽突然开口了，“不管叫什么名字也好……他应该是男生吧？”

“说什么呢？当然是男生啊。名字听起来像女生可不一定就能说明是女孩子喔。”特雷莎夫人伸出手指，轻轻地指指桑迪的脖子，“看到了吗？虽然现在还只是小小的一块，但仔细看还是能发现喉结的迹象，明白了吗？”

“不，老师，我……我不是……不是这个意思……”

玛丽不安地缩起了肩膀。到底是怎么回事呢？为什么老师就没有发觉呢？

尽管自己的直觉远没有波利那么敏感，但基本程度的感知应该还是不会有错的……这个叫桑迪的访客的确是男生无疑，但另一位呢？

一想到这里，玛丽情不自禁地打了个寒颤：

从第一眼见面时就已经察觉到了。第一位访客……那位带着桑迪来孤儿院寻求帮助的陌生人，身上根本找不出一丝属于人类的气息。

第三章

"'真是咄咄怪事，'铸造厂的工头大发牢骚，'这颗该死的铅心在炉子里根本不会熔化，我们只好把它扔掉。'于是，他们便把快乐王子破裂的铅心扔到了垃圾堆里，那只死掉的燕子也躺在边上。完。"

第一位来访者合上了小册子。"故事结束了，孩子们。"[②]

"就……这样就结束了？"

蹲在壁炉前全神贯注听完故事的克拉姆目瞪口呆："……难道不应该是更美好一些的结局吗？"

"很遗憾呢，快乐王子的下场就是如此。"

讲完故事的来访者全无愧意地大摇其头："不完美，但意味深远。"

"是吗……"克拉姆难过地撅起了嘴："如果是在利贝尔的话……我想女神一定会把快乐王子和小燕子送上天堂吧……"[③]

"是吗？很有趣的设问呢，孩子们。首先，如果利贝尔会竖立快乐王子的雕像，那是不是意味着利贝尔也会有无数饥寒交迫的受苦者存在呢？其次，从个人英雄主义的角度来说，快乐王子最后的义举无疑解决了不少受难者的一时之需，但是在此之后呢？不会有任何改变，孩子们，不公正带来的苦难不会减少分毫，穷人依然会忍饥受寒，这是没有任何变化的。最后，如果真有这么一位满怀善心高高在上的女神愿意在天堂接纳乐善好施的快乐王子，为什么不能大发慈悲直接让世间的苦难化为乌有呢？孩子们哪，这个故事的涵义要远比你们的想象来得更为深刻，虽然现在的你们不可能完全理解，但我希望你们能够记住我今天晚上说过的话。"

来访者耸耸肩，戴着无孔面罩的脸上没有显露出任何表情："讲完了故事，接下来该玩什么呢？有了，把你们弄坏的玩具拿来让我看看吧。"

"噢，天哪！"

壁炉边传来一阵大惊小怪的大呼小叫。

怎么这么吵？玛丽皱着眉头扭脸望向听完故事的小伙伴们，一回头，却看到一脸"这怎么可能"表情的克拉姆气喘吁吁地站在自己面前："玛……玛丽！快来看看！这位先生会变魔术耶！"

真无聊，什么魔术啊？玛丽不以为然地瞟了一眼，她的眼神立刻僵住了：

"小士兵？很好，坚强又勇敢的象征，记得很久很久以前我也有过这样的爱物。"

远处，依旧盘着腿坐在壁炉边上的第一来访者端详着手中发条断裂的铁皮小兵："不过断了腿又折了枪的士兵可不是好士兵呢，没关系，让我来赐予它生机吧——"

只见来访者抬起另一只手，轻轻地把一张餐巾盖在折枪断腿表面坑坑洼洼的铁皮士兵身上，"不要走开——事就这样成了。"

餐巾揭开，完好无损的小士兵光洁如新地躺在来访者的掌中，上紧的发条驱动着双腿不停地迈着正步，一放到地上立刻活灵活现地开始了行军。"请收好。下一位。"

"这到底是怎么——喂！等一下！"

还没等玛丽说完，壁炉边的波利递上的下一件玩具已经让她表情大变："等等，那件是——"

"小兔子？很好，并非商店出售的寻常之物，看看这不算熟稔的针法，必定是出自非专业人士的手法无疑——没错，这就是那玛西亚孤儿院曾经的过客，如今的利贝尔王国最高当权者科洛蒂亚·冯·奥塞雷斯殿下亲手制作送给玛丽小姐的生日礼物。不过呢，断掉耳朵的小兔子可不会让人开心，没关系，让我来赐予它重生吧。"

餐巾覆上，旋即移开，第一来访者抬起头，轻轻地递出手中的小兔子布娃娃：

"请收好，玛丽。这是一份来自皇室的馈赠，饱含着一位公主殿下真诚的爱意，请好好珍惜。"

"给我！"

玛丽一把抢过托在来访者手上的生日礼物。低头细看，宽窄不一略有歪斜的针脚和自己印象中刚刚收到时的模样完全一样，但这根本不是重点："你到底是谁——不，你到底是什么？！"

"'我到底是什么？'有意思，真不愧是玛丽，年长的孩子就是不一样呢。"

第一来访者慢慢地扭过脸来，漆黑的无孔面罩上看不出任何表情，三个感叹号构成的陌生标志红得刺眼："很好，那么，你认为我究竟是什么东西呢？"

"魔术师先生！"边上的达尼埃尔笑嘻嘻地接了腔。

"庸俗，不予采用。"

"那——魔法师先生！"

"半斤八两，驳回。"



“不，不对……你……你绝对用不上‘先生’这个词做头衔，你……”

注视着眼前这个似人非人的家伙，不安的感觉在自己的心中愈发强烈，玛丽下意识地抱紧了怀中的小兔子布偶：“……夜访者。”

“是吗？”

对面，第一来访者的脸上依旧看不到任何表情。只见它伸出手，在玛丽的头顶轻轻拍了拍：

“真是聪明的孩子呢，玛丽，你的前途果然不可估量。我很喜欢这个名字，谢谢。”

“你……”

头顶传来的触觉彻底让玛丽肯定了自己的判断。没错，从外型来看，这支戴着黑色皮手套的手掌和正常人没有任何差别，但那种举重若轻的动作细节，那种坚硬平滑的接触质感，那种没有任何体温可言的冰冷表面，无不向这个敏感早熟的孩子证明着明确的事实：自己面前的这个陌生来访者虽然拥有人类的外型，但在本质上绝对不属于任何生物——至于它究竟是什么东西，玛丽根本无法想象，也不愿意去再想。她只知道让这个来访者走进大门绝对是个巨大的错误，不，即使当时拒绝开门又会怎么样呢？这个可怕的东西难道会被一扇小小的木门挡住步伐吗？玛丽不知道。她只知道自己，特雷莎夫人还有孤儿院的孩子们正在面对的是何等无以名状的恐怖存在，大家浑然不觉，唯独自己知晓一切，但这又能怎么样？自己终究还不是无能为力！到底该怎么办？玛丽不知道，她只知道自己就快要哭出来了。

“敏感，聪慧，这都是很宝贵的品质，值得作出嘉赏。”第一来访者，不，我们应该叫它夜访者，面对着已经察觉到自己真相的玛丽轻轻地点了点头：“但是，有时候窥视深渊太久只会让自己落入万劫不复的境地，请记住这句话，孩子。时间不早了，作为今天最后的节目，让我再送给所有人一份小礼物吧。”

说完，夜访者松开盘坐的双腿，双手抱在胸前轻松地站起身来：“特雷莎夫人，有灯吗？”

第四章

对于玛西亚孤儿院来说，这个雷雨交加的夜晚带来的麻烦绝不仅仅是夜访者和桑迪的到来那么简单。倾盆的暴雨无情地冲刷着屋顶陈旧的防水层，孤儿院的二楼四处流淌着漏下的积水。更糟糕的是，所有的固定照明设备不约而同地选择了在这糟糕的天气里一起罢工，结果孤儿院二楼所有的卧室又阴又冷，完全没法让特雷莎夫人和孩子们安寝休息。

“在心理学的领域中，有一种名叫‘恐怖谷效应’的奇妙理论。概括来说，就是当人类面对外型与自己相似但本质绝非同类的存在时，心理上会本能地产生强烈的恐惧感。就程度而言，这种莫名的恐惧感要远远超越面对‘扭曲的异类’时产生的类似感受。对你来说，相信这种体验已经不算陌生了吧，玛丽。”

啪嗒。啪嗒。啪嗒。

和开始一样，和任何时候一样，夜访者迈着均匀的步伐，借着手中提灯的微光查看着孤儿院二楼的状况，时不时地开口自言自语一番。怀里紧紧抱着小兔子布娃娃的玛丽亦步亦趋地跟在它的后面。

“这种效应究竟从何而来？是人类生物学上的先天本能，还是作为社会性生物在后天产生的防卫机制？目前尚无定论。唯一可以确认的是，如果真有货真价实的异类悄无声息地大举入侵，那么动荡与混乱注定会是人类作为社会化群体所产生的直接反应。”

孤儿院的二楼面积不大，夜访者很快就完成了观察，它停下了脚步。

“而在我看来，从更深层次的意义来讲，这个效应所包含的本意正是‘人类的本质是什么’这个令人费解的古老议题。无疑，人类是拥有生物性与社会性双重特质的复杂群居生物，仅仅拥有生物学特征但没有社会化特质的个体很难被定义为‘人类’，但如果把这两项指标交换一下又会如何呢？如果分析的对象是拥有与正常人类无异的思想价值观、逻辑判断力与行为能力的异类个体，那是否可以将其视作‘人类’呢？如果差异的程度可以量化，那么是否可以将这名个体作为‘人类’的权利也一并做出合理的衡量呢？如果这个推论可以成立，那么为什么还会有‘恐怖谷效应’存在呢？”

仿佛是一声叹息，又似乎仅仅是心理作用而已——对于夜访者来说，是否可以执行“叹息”这种行为恐怕也会是个未知的命题。和之前的步骤一样，它又拿出了那张似乎能够创造奇迹的餐巾：

“正如我曾经说过的那样，玛丽，你是个聪明的孩子，但今天晚上发生的一切对你来说无疑还是太复杂也太沉重了，在此之后将要发生的一切并不是你这个年龄的孩子可以承受的，但我可以保证不会让你受到伤害。当然，孤儿院的其他孩子和特雷莎夫人也在这个承诺的范围之内。现在，安心地做个好梦吧。”

说完，夜访者把餐巾轻轻地覆盖在手中的提灯上，阴冷的二楼立刻变得一片黑暗。但就在转眼之间，孤儿院所有的灯都亮了。**（未完持续）**

①根据Wiki提供的数据，这位角色名称的英文拼写为Theresa，与Mother Teresa——也就是1979年诺贝尔和平奖得主泰瑞莎嬷嬷的教名只有一个字母的差别。

②不必惊慌，读者朋友们，这个结局版本的《快乐王子》是的确存在的。恕笔者学识有限，此文堪称本人生平所见的最凶恶剪辑版之一。

③不必意外，读者朋友们，这个荒诞的故事是存在现实游戏背景的。没错，用利贝尔做关键字搜索一下就能找到答案。

读者来信

2011年的“大软”改变了字体，变换了排版，看起来是更清爽了不少，效果相当不错；新网站还没试用暂时不做评论，但是取消了回函卡……虽然这样做杂志收藏起来会方便一些，不必担心夹在中央的小纸片会掉落，但是就这样取消真的合适吗……像我这封回函用的就是2009年的旧回函卡，以后想回信的话会不会不方便呢？（**河北 王莉莉**）

林晓：从读者朋友的反馈来看，2011年改版后的“大软”得到的肯定还是比较多的，不过和所有的变革一样，在赞同之余自然也会有意见与建议的声音响起，例如上面这封来信中“取消回函卡是否合适”就是最有代表性的话题之一。的确，取消回函卡设立网络评刊对于可以上网的朋友们来说确实会方便不少，但这样会不会对没有条件上网的读者造成困扰呢？其实，如果我们换个角度来看，即便没有回函卡，大家也可以直接写信来发表对“大软”的意见，实际效果是不会有变化的。另外，在以往的来信中，不止一位读者不止一次地表示过“回函卡太小，写不下自己想说的话”这种意见，那么，如果载体换成信纸的话，这种矛盾应该就能迎刃而解了吧，不是吗？

在去年的“读编往来”栏目中，我看到了许多短篇的投稿也被刊登了出来，心动之余也起了动笔的念头。不过，和其它栏目相比，“读编往来”似乎没有明确的主题，那么，究竟什么样的文章才会被选上刊登出来呢？请回答一下吧，谢谢。（**浙江 颜明月**）

快评



唔，转眼之间就是全新的一年，2011年新一期的“大软”果然和以前不一样，让人有眼前一亮的感觉。适当加宽的行间距让阅读的体验更加舒适，感觉不错，而内容方面也保持了以往的水准，值得称道。另外，本期附送的《云之遥》简体中文版光盘虽然不是我最中意的游戏，但这种发行方式也可以看做是“大软”本身行业地位的再一次肯定吧，希望“大软”再接再厉，在2011年中带给我们一年的精彩。（**北京 何润峰**）

林晓：当大家拿到手上的这期杂志时，2011年的春节肯定已经是近在眼前了，祝大家春节快乐！大家对这一期杂志的感觉又是如何？欢迎给我发送电子邮件送出自己的评论，请记住收件地址：linxiao@popsoft.com.cn，精彩的评论将会刊登在杂志上，更有精美的纪念品等着大家来领取，欢迎来信！

林晓：果然，每到新的一年总会有这样熟悉的话题再次出现在大家的来信中，不过既然依旧有朋友对投稿的主题存在疑问，那么再来解释一番就很有必要，一起来看吧：

1.首先是投稿的主题。和其它栏目相比，“读编往来”的氛围明显会轻松不少，因此投递的稿件在内容上就不必过于严肃，简单地写下想说的话再发过来就可以，无论是游戏心情感悟，还是应用方面的个人心得都可以。唯一需要注意的是篇幅，由于“读编往来”的版面有限，所以要投稿的朋友还请留意一下自己文章的长度，最好能把字数控制在1500字左右，这样也方便进行整理与排版。

2.其次就是文章的载体。和其它栏目一样，大家最好选择用电子邮件发送TXT格式的纯文本稿件，编辑修改与整理起来也会方便不少。当然，如果不方便上网的话也可以适当使用一般信件发送纸质文稿，不过选择这种途径投稿的同学请尽量保持字迹清楚工整，否则转录的困难有可能会让你的心血与在杂志上登载失之交臂喔。

3.最后，最最重要的一点，大家请务必留下便捷有效的联系方式，要知道，在“读编往来”中刊登的稿件同样也会获得稿酬，看到自己的来信变成印刷体出现在杂志上自然是让人欣慰的好事，但理应得到的稿酬也是值得重视的，对不对？

总之，“读编往来”栏目的投稿并没有太多的条条框框，大家不妨把这个栏目作为自己投稿经历的第一步。另外，在去年“读编往来”栏目刊登出来的投稿中，有几位朋友由于没有留下可靠的联系方式导致至今都无法发放稿费，请这些同学看到这则消息后尽快与编辑部取得联系。

“大软”的编辑们，你们好。我是“大软”的骨灰级“粉丝”，要不是预算实在有限，我一定会把每一期的杂志都买下来。这是我第一次给你们写信，心情有些激动。

我是一名高中生，喜欢电脑游戏，“大软”让我知道了许多关于电脑的知识，感谢“大软”，希望杂志越办越好，希望页数还能再多点，现在的篇幅有些少，还没看过瘾就翻完了。

我是一个地地道道的“90后”，我们这一代的压力实在是太大了，长辈过时的观点在约束我们，而我们又要走向新的时代，感觉真是很累。我们迷恋电脑游戏，因为它能解放我们的心灵，哪怕只有短暂的一会也好。

我的童年是在红白机中度过的，初中在“红警”中度过，而高中却在书海中挣扎。明知现在的大学文凭已经十分廉价，却只能继续在学校里蹲着，真切地希望“大软”的编辑能给我指引一条合适的道路。（**吉林 匿名**）

林晓：这位读者朋友没有在来信中留下名字，信封上也看不到发件人的落款，不过从字里行间已经可以清晰地看到“不知该何去何从”的无奈，因此还是值得刊登一下的。其实，每一代人都有自己的压力，同学们的父母一辈人要照顾长辈抚养儿女，走上社会的80后一代面临的是就业与居住的难题，尽管内容不尽相同，但压力本身依旧是落在所有人的肩膀上的。在年轻一辈所处的位置看来，父母辈的眼光已经过时落后是必然的，每一代人都是如此，这就是所谓的“代沟”。其实，许多观点的真正价值只有当自己设身处地开始思考之后才会体现出来。也许你现在会认为长辈的唠叨很烦人，但如果能记住这些唠叨等到自己长大成人后重新回顾一番，往往会发现许多自己之前并非体会到的真意，这就是年龄与经验带来的改变。无论如何，还是多给自己一点成长的时间吧。

有关前途与出路的问题，在不少来信中都被读者朋友们反复提及过，在“大软”去年的“读编往来”栏目中也不止一次地探讨过这个问题。其实，虽然现在流行的观点之一就是学历文凭的价值不再值得重视，但上大学唯一的目的就是要获得这张薄薄的证书吗？并非如此。和高中相比，大学的环境无疑是开放的，如何选择合适的未来之路很大程度上取决于自身的实际行动，如果天天沉迷于游戏的话，毕业后走上社会自然会感到无助不知何去何从，但如果愿意在这段自由的时光中选择自己感兴趣并且真正有价值的出路方向展开努力，那么当日后面对工作的抉择时，相信你的心态也会大不一样。

谨慎对待自己的未来之路吧。祝你新年快乐。P

编辑部的故事

“大软”微博上线记

■晶合实验室 Enigma

在刚刚过去的2010年中，“微博”无疑是最受瞩目的网络焦点之一，从年初到年末，“网络时代”栏目曾经前前后后刊登过不少有关这个话题的文章。时代在进步，观念在发展，传统的平面刊物要想追上时代的潮流，各种新鲜事物的尝试那是必不可少的。于是，在桌上的日历刚刚翻到2011年不久的今天，“大软”的官方微博终于上线啦！

虽然在我写下这篇手记的同时，“大软”的官方微博正式开放还不到一周，但这几天发生的趣事已经很值得让我记上一笔，一起来看：

1.指数增长的听众规模

目前“大软”一共开放了两个官方微博，腾讯与新浪各有一处。出于便捷考虑，大家一开始都习惯性地把腾讯微博作为了主场。以下就是微博开放第一周的记录：

开张的第一天，大家对于这个比较新鲜的概念都很好奇——虽然编辑部众人之前或多或少都曾经接触过这东西，但如此正式地作为官方发言平台还是第一次。于是，第一天的微博体验便在诸位小编互相的笑闹揶揄之中不知不觉地过去了。

“感觉上这东西和QQ群没啥大区别啊，是不是围观的人还不够多？”某位资深烟协人士如是说。

第二天与第三天是出片的最后冲刺期，为了能够尽早完成手头的任务去休新年短假，诸位都窝在自己的位子上埋头苦干，一时间冷落了微博这个新事物。这便是第二日与第三日。

然后就是十分逍遥的新年假期咯，大家纷纷倒头休息，微博之事略过不提。

养精蓄锐的三天休假转瞬即逝，新年一到，大家纷纷回到了自己的工作岗位上——“嗯？怎么好像多了不少人？”

真是不看不知道——三天之内，“大软”微博的听众人数从之前的不到百人迅速提升到了四位数，增长规模之迅猛，完全出乎了大家的意料——“我记得刊登着咱们微博地址的那期杂志还没上市对吧？”

然而这还没完，到了第二天，原本只有1000出头的听众人数一夜之间又向上翻了六七番，截止我写下这篇稿件的时候，“大众软件果然棒”这个腾讯微博的听众数已经达到了26194人，而我们的广播数量仅有77条而已……

“果然是年度热点，效果就是不一样。”另一位烟协人士如是说。

2.微博上来往的众生录

对于宣传平台来说，听众人数众多自然是好事一桩，然则有了倾听者却没有消息也不合适，为了活跃气氛，“大众软件果然棒”这个自诩为官方发言机器人的ID首先做出了表率：

“大家好，关于‘古剑奇侠传’的话题，大家可以前去骚扰8神经(@EricCatman)的微博。如果有时间，8神经将是一个很好的人肉应答器。当然，我是说，如果有时间……”

“哇，知心姐姐耶！”——立刻便有听众如此回复。

“我看起来难道很像是个知心大姐么……”——8神经同志本人反应如此。

不过，尽管目前仅仅是个开始，但是微博这种便捷的交流途径已经逐渐在我们面前展露出了威力，诸位关注热门游戏连续报道的同学们，明白接下来该怎么做了吗？

3.啊！官方发言机器人……

“大众软件果然棒”是“大软”微博的官方发言者，其自诩为“有问必答的机器人”。不过，上线才不到一周，这个所谓的机器人便露了馅……

“今天真是疯狂的一天，在下班之际我们的听众突破15 000人了。感谢你们对《大众软件》一贯的关注和支持！”

大众软件

大众软件 完颜熙亮 益西 生铁老爷 朱良杰 杨文韬 汪澎

suki 8神经 nova 魔之左手 张帆 Enigma

一键收听 全选

“大软”微博的部分成员列表，都不是陌生的名字

立刻就有观众发来回复：

“……这是指数级增长啊……这机器人早上输出的数据明明才2000……”

“自动应答机器人果然棒！都会人类的‘感谢体’了！”

哎哟，正义使者小白快来看，咱们的发言机器人通过图灵测试啦。

总而言之，现实就是如此：对于诸位在微博上留下的信息，在我们力所能及的范围之内都会尽力做出回应，即便无法一一回复，大家的意见我们都会看在眼里，并在相应的方面会努力做出修改与完善。大家的支持，就是我们前进的动力，大家的建议，就是我们进步的核心，这是永远不会变的。

欢迎关注“大众软件”官方微博，请留意我们的地址：

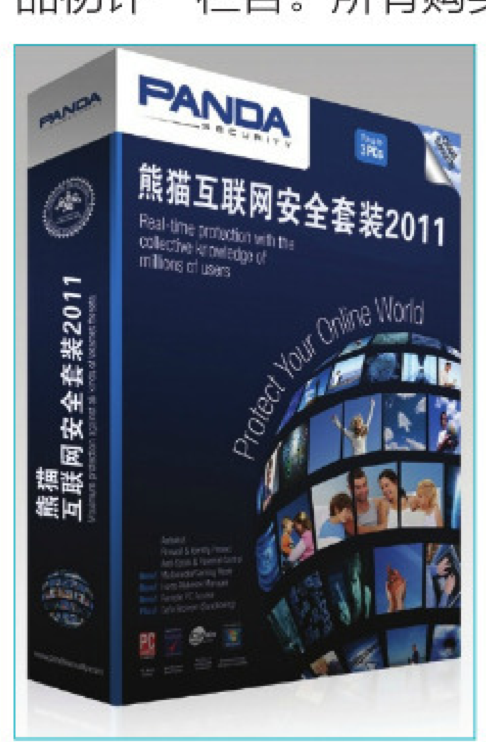
http://t.qq.com/popsoft

http://t.sina.com.cn/popsoft

新的一年，新的“大软”，我们在微博上面天天见！P

双重惊喜，不可错过
——熊猫安全（Panda Security）携手《大众软件》赠送正版杀毒软件

惊喜1： 熊猫杀毒免费送。值新春佳节之际，大众软件与国际第四大安全公司“熊猫安全（Panda Security）”携手，一同向广大读者奉献正版杀毒软件《熊猫互联网安全套装2011》。本软件市场售价699元，具体性能评测请参看本刊的“新品初评”栏目。所有购买本期杂志的读者均可凭杂志中附带刮刮卡上的兑换码，在指定的页面兑换杀毒软件激活码，并下载软件程序主体，进行联网激活，激活的杀毒软件使用期为一年。



惊喜1：免费兑换市场价值699元的《熊猫互联网安全套装2011》正式版一套



惊喜2：参与兑换抽奖活动，赢取iPhone、iPad、iPod touch等精美数码产品

惊喜2： iPhone、iPad、iPod等你拿。所有在2010年2月21日之前完成兑换、激活的读者，都自动参加熊猫安全所举办的抽奖活动，奖品包括：

特等奖：iPhone4手机一台
一等奖：iPad一台
二等奖：iPod touch一台
三等奖：iPod shuffle一台
惊喜奖：价值2元的卓彩网投资彩票一张

100%中奖机会，请不要错过（如在2010年2月21日之后进行兑换，仍可获得一年的使用期，但无法参与此次抽奖活动）！

活动参与方法： 请参看随杂志附送的刮刮卡，按照卡面提示进入指定活动页面后完成“兑换→下载→激活→抽奖”的全步骤。

活动参与页面：http://duihuan.pandayun.com/

（本次活动奖品由熊猫安全公司提供） P

热门游戏排行榜

截止日期2010年1月15日

单机榜



游戏名称	制作公司	上市日期
星际争霸Ⅱ——自由之翼	BLIZZARD	2010

2
票数 2215

游戏名称	制作公司	上市日期
魔兽争霸Ⅲ——冰封王座	BLIZZARD	2003

3
票数 2209

游戏名称	制作公司	上市日期
极品飞车——热力追踪3	EA Games	2010



游戏名称	FIFA11
制作公司	EA Sports
上市日期	2010



游戏名称	辐射——新维加斯
制作公司	Bethesda
上市日期	2010



游戏名称	骑马与砍杀——战团
制作公司	TaleWorlds
上市日期	2010



游戏名称	使命召唤——黑色行动
制作公司	Treyarch
上市日期	2010



游戏名称	实况足球2011
制作公司	Konami
上市日期	2010



游戏名称	古剑奇谭
制作公司	上海烛龙
上市日期	2010



游戏名称	失落的星球2
制作公司	CAPCOM
上市日期	2010

网游榜



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
地下城与勇士	NEOPLE	腾讯	2008



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
魔兽世界	BLIZZARD	网易	2005



游戏名称	制作公司	运营公司	上市日期
穿越火线	Smile Gate	腾讯	2008



游戏名称	龙之谷
制作公司	Eyedentity Games
运营公司	盛大
上市日期	2010



游戏名称	剑侠情缘网络版叁
制作公司	西山居
运营公司	金山游戏
上市日期	2009



游戏名称	跑跑卡丁车
制作公司	Nexon
运营公司	世纪天成
上市日期	2006



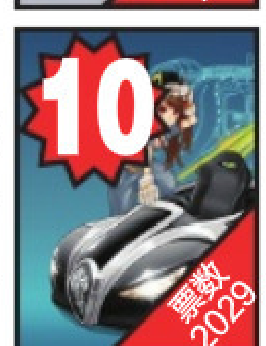
游戏名称	天龙八部2
制作公司	搜狐畅游
运营公司	搜狐畅游
上市日期	2010



游戏名称	梦幻西游
制作公司	网易
运营公司	网易
上市日期	2003



游戏名称	永恒之塔
制作公司	NCsoft
运营公司	盛大
上市日期	2009



游戏名称	QQ飞车
制作公司	腾讯
运营公司	腾讯
上市日期	2007

小白：有天生铁兴奋地告诉我们PSP上要出《三国志9》了，当时蓝星激动得差点哭了出来，不过我们其他小编大多窃笑他们脱离时代。“如果玩PSP的话，还是玩《怪物猎人3P》杀岚龙吧！”张帆一提醒，我想起了“岚龙套”，那套衣服是我用修改器调出来的，真正的“岚龙”我还没见过是什么样子，于是抖擞精神加入队伍杀了个痛快。

杀完恐龙，我乘上了回家的末班公交车，看着黄灿灿的刷卡机，不知怎地突然想起了生铁谈起《三国志》的神情，接着思绪开始“漂移”，想起了上学时那本被翻烂的《三国演义》，想起了袁绍那三个不孝的儿子，想起了数次救下曹操性命的虎痴许褚，想起了刘备得知关羽丧身后终日嚎哭，眼睛都哭出了血……

“我想玩三国游戏！”一种久违的热情涌了上来，但在公交车上我只有PSP，没有PC……那时我多么希望《三国志9》已经出在了PSP上啊！回到住处，我急切地翻出了《三国志11》的安装包，像呆子一样盯着安装进度条完成，可当双击进入游戏后，我连3分钟就坚持不下去。这个游戏……和你所期望的“三国”差得太多了，想成为小说中驱兵掩杀、统领千军万马的将军？又或想成为腹内藏经史、胸中隐甲兵的军师？你都得不到满足感，那不过是一个个小方格子，在不算壮观的场景下艰难地移动，敌人只是按设定好的套路行动，熟悉之后你会觉得那是多么无聊。

等着光荣出《三国志12》？别期望这个不能为他们赚多少钱的系列有大的改观了，于是我找到了“三国全战”，它是《罗马——全面战争》的一个知名MOD，玩过之后觉得还算不错，尽管不能满足我的所有要求，至少战争场面上还是过得去的。于是我把它推荐给生铁、蓝星、张帆、魔之左手……可是那时即便是“三国”铁杆粉丝的蓝星呀，也似乎没什么热情了。P


附赠：
王者的陨落
《巫妖王之怒》3.3冰封王座
25H权威攻略与掉落大全
（国服版）
增刊贺岁版
统一零售价
¥29.8元
《大众软件》2010
浩劫与重生
《浩劫与重生》高级典藏
图文指导全书（台服版）
现已火热上市！
大众软件
增刊
大众软件
增刊
WORLD WARCRAFT
·《浩劫与重生》完全上手指南
·新种族地精与狼人背景故事
·新生活技能考古学高级经验谈
·一刊在手，国服、台服
近期更新全面概括
·再送超大新版卫星地图
前所未有尺寸，灾变尽收眼底
（具体内容以实物为准）
·《浩劫与重生》五人副本详尽指导
·托巴拉德——新世界战场
·新生活技能公会成就详解
·新资料片稀有怪物一览
·魔兽集换式卡牌画作展
·2010魔兽卡牌年度冠军赛
（更可参与魔兽卡牌刮刮卡抽奖活动！）
发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　　话：（010）65934375 65025164
传　　真：（010）65934375
邮　　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：82－726

本期特惠价：￥7.00元

定价：￥10.00元

刊号：ISSN1007－0060 CN11－3751/TN